TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 8 janvier - février 1997 39 F

Alerte Rouge

Les stratégies pour écraser Staline

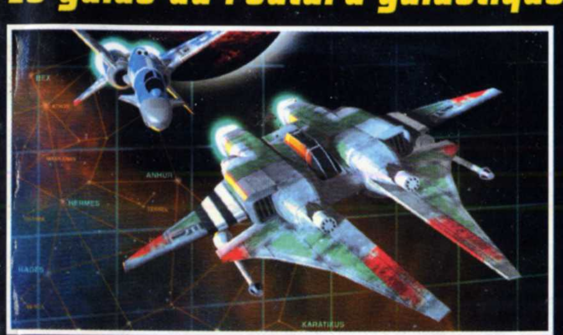
9 solutions et guides pour

Creatures
Down in the Dumps
Lighthouse
Monkey Island 1
Orion Burger
Time Commando

+ les meilleures astuces pour 50 jeux

Privateer 2 The Darkening

Le guide du routard galactique



Tomb Raider

Les 42 secrets et les 15 niveaux du jeu dévoilés !

L 9506 - 8 - 39,00 F - RD

40 PAGES DE TESTS ET DE NEWS : POUR TOUT SAVOIR SUR LES DERNIERS JEUX !

39 FF • Belgique : 244 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 244 FL • Canada : 9,75 $ Can.



VERSION 3.0
QUOI DE NEUF ?

America Online (AOL) revient dans une nouvelle version encore plus rapide et conviviale, la dénommée 3.0. Oyez, oyez surfeurs et "Onliners", car AOL 3.0 est 35 % plus rapide que la version 2.5, plus facile d'utilisation, plus axée Internet et surtout davantage consacrée aux jeux vidéo. Mais pas de panique, on vous explique tout pour vous mettre l'eau à la bouche...



Dans la nouvelle version d'AOL, et ce dès l'accueil, on peut accéder très facilement à Internet en choisissant immédiatement de naviguer sur le Web. Sur chaque chaîne thématique, une sélection des meilleurs sites d'Internet est aussi proposée par AOL 3.0. Voilà un bon moyen pour les abonnés de découvrir facilement le Web ou les Newsgroups. Le navigateur Web de la version 3.0 d'AOL lit les pages en HTML 3.0 ainsi que toutes les extensions de Netscape : il permet donc de découvrir toutes les pages les plus élaborées du Web. Grâce à un nouveau système de compression inclus dans AOL 3.0, la rapidité de navigation s'est accrue de 35 % par rapport à la version 2.5, un record ! Et puis AOL 3.0 comprend une version sur mesure de Winsock, qui permet de lancer directement les applications Internet comme Netscape, Real Audio, Internet Phone, Shockwave ou Virtual Places.



La navigation, faites-la moi plus confortable et plus rapide, siou-plaît !

Une nouvelle technologie a été utilisée pour AOL version 3, la technologie Smart Art. Cette évolution permet de télécharger des graphismes sans bloquer la navigation en cours sur le service. Plus de problèmes de ralentissement donc : on navigue sans peine tout en téléchargeant les graphismes. L'interface a elle aussi été complètement revue, avec un accès immédiat et intuitif aux espaces les plus consultés. Les trois grandes fonctions d'AOL sont désormais disponibles immédiatement et facilement : la communication (le courrier comme les discussions), Internet et les chaînes originales. Autre nouveauté avec la version 3.0, chaque programme d'AOL peut contenir des liens directs vers d'autres sites d'AOL ou du Web. On peut ainsi créer des aires qui intègrent les ressources de ces derniers.



Repeignez vos messages en couleur !

AOL 3.0 est le premier service en ligne qui permette de personnaliser son courrier. On peut repeindre ses messages en couleurs grâce aux nouvelles fonctions qui rendent possible le changement des polices de caractère, leur coloration, ainsi que le choix des couleurs de fond. On peut même introduire des liens hyper-texte dans le courrier électronique. Utiliser cette nouvelle fonction est des plus pratiques puisqu'il suffit de cliquer sur le lien AOL choisi et de l'amener avec la souris dans le courrier. Le lecteur de votre message pourra ensuite accéder aux sites en cliquant à son tour dessus. Une liste spéciale appelée "Vos contacts AOL" permet de repérer automatiquement ses amis ou collègues en ligne au même moment que vous et de leur écrire d'une manière éclair.



Du jeu, rien que du jeu

Pour finir, une chaîne a été lancée courant novembre sur AOL France, il serait bien bête de ne pas en profiter. Cet espace est entièrement consacré aux jeux vidéo, en ligne ou non. Il bénéficie d'un partenariat avec des gens qui s'y connaissent plutôt bien puisqu'il s'agit de vos mag's préférés : PC Soluces, PC Collector et PC LIVE, eh oui ! Mais nous nous sommes aussi fait aider par la grande sœur du site français, la chaîne de jeux d'AOL US. Vous y trouverez quatre thèmes principaux répartis comme suit : les sports et la simulation, les jeux de rôle, la réflexion/stratégie comme les échecs, et l'action comme l'arcade ou la baston. Enfin, on trouvera, parallèlement à ces quatre thèmes, des softs à télécharger, des jeux à jouer en ligne ou sous forme de questions à choix multiple qui réuniront plusieurs personnes connectées en même temps, des forums d'échanges et de discussions entre joueurs ainsi qu'une aire d'aides de jeux et de solutions, appelée SOS Jeux, un truc qui devrait vous plaire !

Edito

Joyeux Noël !

*C'est de circonstance, non ? Et voilà ! Une année écoulée avec PC Soluces. Qu'est-ce que ça représente ? **90 dossiers de jeux** éclatés, explosés, déchiquetés, que nous connaissons maintenant sur le bout des doigts. Ce sont aussi des dizaines de pages de gruge en tout genre (les «triche-trash» : plus de **600 astuces** pour plus de **200 jeux traités**), tout cela pour que vous ne restiez plus bloqué dans vos jeux. Avec tous les numéros de PC Soluces, les neuf, vous avez ça.*

*Oui mais voilà ! Succès oblige, les deux premiers numéros de PC Soluces ne sont plus disponibles. Vous avez été nombreux au Salon, le **Supergames Show**, à nous les demander. Tant pis ! Pour qu'il ne vous arrive pas la même chose pour les autres numéros, commandez-les tout de suite !*

*Encore autre chose ! Le **36 15 PC Soluces ouvre ses portes**, si je puis dire. Vous trouverez tout ce qu'il faut pour vous sortir de jeux récalcitrants et ce, au jour le jour. Vous trouverez donc des soluces de jeux anciens et nouveaux, mais aussi bien d'autres choses : **des quizz pour gagner plein de trucs**, des concours pour gagner encore plus de choses, des SOS, des news, les dates de sortie des prochains jeux. Vous pourrez créer votre boîte aux lettres et dialoguer en direct avec d'autres joueurs...*

De plus, l'équipe de PC Soluces réalisera des tests de jeux, au fur et à mesure qu'elle les recevra. Pour que vous sachiez tout avant tout le monde. Bon, d'accord, vous n'avez pas de minitel ? Ce n'est pas grave, vous pouvez quand même accéder à la plupart de ces services par le biais du téléphone en composant le : 08 36 68 14 16.

Bonnes fêtes, bonne année, bons jeux !



Léo de Urlevan

SOMMAIRE n°8

PC SOLUCES
est une publication bimestrielle
éditée par CYBER PRESS PUBLISHING
S.A. au capital de 250.000 FF
92-98, Boulevard Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex
Tél : (33) 01.41.06.44.33.
Fax : (33) 01.41.06.44.48.
Directeur de la Publication :
Michel DESANGLES
Directeur Général des Rédactions :
Claude LUCAS
(101640.553@compuserve.com)
Directeur de la Rédaction :
Jean-Marc DEMOLY
Rédacteur en Chef Adjoint :
Xavier ALLARD
(LDU@club-internet.fr)
Direction Artistique :
Éric BEAUZEL
assisté de Michael CAMBOUR
Secrétaire Général de Rédaction :
François GABEAT
1er Secrétaire de Rédaction :
Catherine MONTAGNON
Secrétaires de Rédaction :
Richard EL MESTIRI, Éric BASSIN
Maquette :
Éric BEAUZEL, Michael CAMBOUR,
Mireille GUÉRINEAU, Michou
Ont collaboré à ce numéro :
Jean-François MOLAS, Emmanuel VILLALBA (Kodak), Michel HOUNG, Léo de Urlevan, Mr M, Greg, Christophe LEMONNIER
(101640.551@compuserve.com)
Publicité :
Isabelle WEILL Tél 01.41.06.44.45
Photogravure :
P.P.O. (Pantin)
Impression :
SNIL (Fleurines)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Réassort exclusivement réservé
au réseau de vente :
TELET, Tél : 40 54 03 08

Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-2921
Commission Paritaire : 76997
Illustrations de couverture :
Alerte Rouge © Westwood/Virgin Interactive
Privateer 2 © Electronic Arts
Tomb Raider © Eidos

Ce numéro comporte, collée en page 3, une disquette "AOL" 3"1/2 qui ne peut être vendue séparément du magazine.

APRÈS L'INCROYABLE SUCCÈS DE SETTLERS II, VOICI VENIR LE SCÉNARIO DISC !

INCLUT UN ÉDITEUR DE CARTES

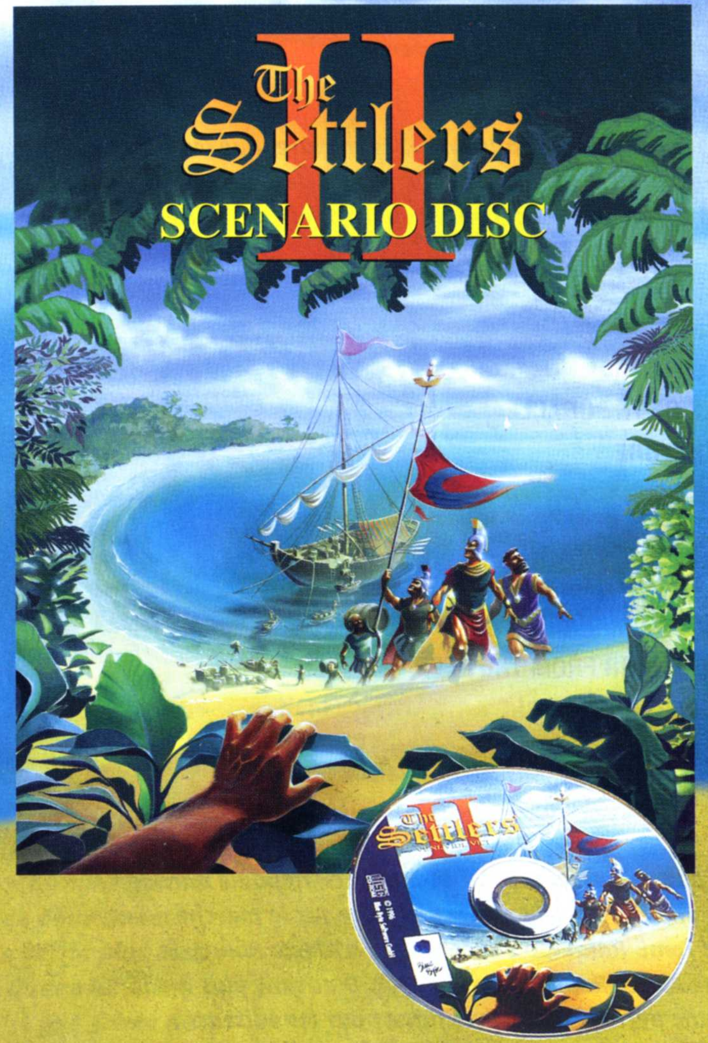
Partez à la conquête des différents continents. Découvrez les paysages enneigés de la Sibérie et du Groenland, survivez à l'impitoyable jungle de l'Asie et de l'Amérique du sud, affrontez le désert et les steppes de l'Afrique sauvage... Avancez et bâtissez progressivement votre Empire. Dirigez vos armées dans les batailles, suivez les traces de vos prédécesseurs et résistez aux ambitions des autres peuples.



Créez vos propres cartes grâce à l'éditeur, puis échangez-les avec d'autres joueurs !



Colonisez l'Amèrique du nord, l'Amèrique du sud, l'Europe, l'Asie, l'Afrique, l'Australie et l'Antarctique!





Dirigez votre peuple sur 12 nouvelles cartes très réussies en mode libre!



Evoluez dans des paysages de lave, des marécages et des forêts. Affrontez la rigueur de l'hiver dans un scénario spécial!

THE SETTLERS II - SCENARIO DISC :

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE DE THE SETTLERS II - VENI, VIDI, VICI

EXPLOREZ 7 CONTINENTS
DÉCOUVREZ DOUZE CARTES INÉDITES EN MODE "LIBRE"
RETROUVEZ UN SCÉNARIO CRÉÉ AUTOUR DU THÈME DE L'HIVER
4 PEUPLES TRÈS DIFFÉRENTS AVEC LEURS PROPRES CARACTÉRISTIQUES
AIDE EN LIGNE ET INTERFACE À BASE DE FENÊTRES
MODE MULTIJOUEUR (DEUX PARTICIPANTS). JUSQU'À SIX ADVERSAIRES GÉRÉS PAR L'ORDINATEUR
REQUIERT LA VERSION ORIGINALE DE THE SETTLERS II.



MAXi

3615 Ubi Soft — Infos, Trucs et Astuces

Ubi Soft • 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Internet : http://www.ubisoft.fr

Ubi Soft ENTERTAINMENT

bloc-notes

Et voilà ! Une année s'est terminée dans la joie et la bonne humeur avec l'arrivée de jeux que vous attendiez depuis longtemps : Alerte Rouge, Pandora Directive, Tomb Raider et bien d'autres. Ça va sans doute devenir plus calme, la période de Noël étant passée. Cependant, quelques-uns des titres annoncés n'ont pas l'air d'être trop mal non plus. De toutes façons, ça m'est égal, maintenant qu'Alerte Rouge est sorti, Heart of Darkness peut bien sortir, je m'en fous comme de mon premier ZX.

Les jeux que vous attendez à mort

Ouh là ! Attention, la liste a considérablement bougé depuis la dernière fois. Normal... Les jeux restants sont peut-être ceux qui ont bénéficié d'une date de sortie prématurée. À suivre...

- 1 - LAND OF LORE II
- 2 - LBA II
- 3 - MYST II
- 4 - HEART OF DARKNESS
- 5 - DUNGEON KEEPER
- 6 - MAGIC THE GATHERING
- 7 - DARK EARTH
- 8 - DARK FORCES II
- 9 - ULTIMA 9
- 10 - POD

Les sorties à prix réduit

En cette période riche en cadeaux, il est naturel que les éditeurs y aillent un peu des leurs. Voici donc la liste des jeux qui rentrent dans les différentes gammes «budget» des éditeurs.

- IN THE FIRST DEGREE
- PRINCE OF PERSIA
- HEROES OF MIGHT & MAGIC
- JEWELS OF THE ORACLE
- DRAGON LORE
- AL UNSER JUNIOR
- ALLIED GENERAL
- STEEL PANTHERS
- GRAND PRIX MANAGER
- X-COM TERROR FROM THE DEEP
- CRUSADER NO REMORSE
- MAGIC CARPET II
- SPEED HASTE

Le classement Top crédibilité

Ce classement, ce sont les jeux que l'on a préférés à la rédaction. Ceux sur lesquels on s'est éclatés en rentrant chez nous après une journée de dur labeur à éclater tous les jeux possibles.

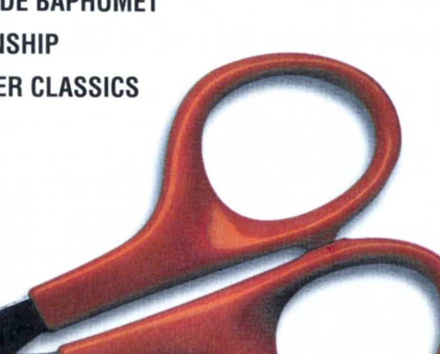


- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
- TOONSTRUCK
- GRAND PRIX II
- ALERTE ROUGE
- DEATH RALLY

Les meilleures ventes du mois dernier

Nul doute que ce classement va être bien chamboulé dans le prochain numéro ! Avec la récente arrivée sur le marché d'un jeu comme Tomb Raider, ou encore celle d'Alerte Rouge, le fantastique Alerte Rouge, ça va bouger. D'autant plus qu'ils sortent à une période assez prolifique pour les éditeurs : celle de Noël...

- 1 - GRAND PRIX II
- 2 - FADE TO BLACK CLASSICS
- 3 - LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
- 4 - RALLY CHAMPIONSHIP
- 5 - WING COMMANDER CLASSICS
- 6 - DUKE NUKEM 3D
- 7 - WARCRAFT II
- 8 - LIGHTHOUSE
- 9 - QUAKE
- 10 - CIVILIZATION II

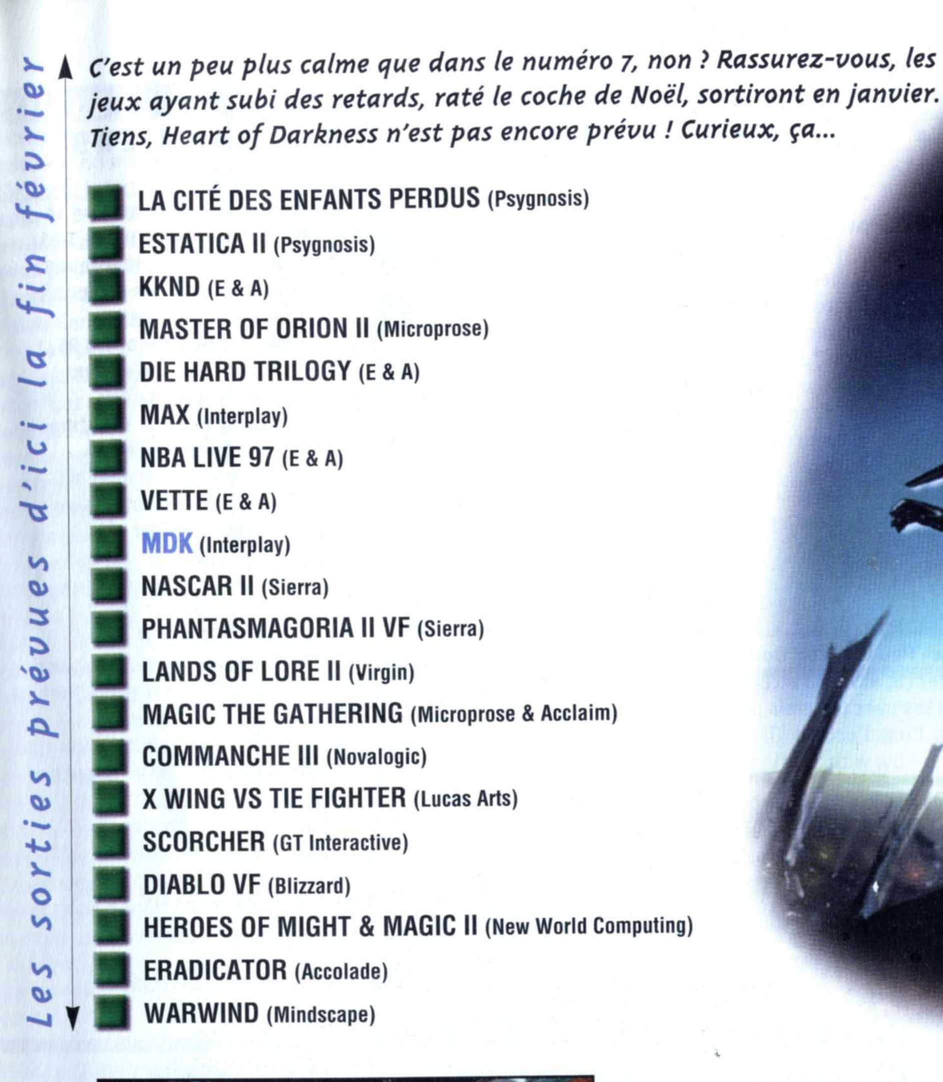


Les sorties prévues d'ici la fin février

Les jeux que vous préférez

Les sorties prévues d'ici la fin février

C'est un peu plus calme que dans le numéro 7, non ? Rassurez-vous, les jeux ayant subi des retards, raté le coche de Noël, sortiront en janvier. Tiens, Heart of Darkness n'est pas encore prévu ! Curieux, ça...



- **LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS** (Psygnosis)
- **ESTATICA II** (Psygnosis)
- **KKND** (E & A)
- **MASTER OF ORION II** (Microprose)
- **DIE HARD TRILOGY** (E & A)
- **MAX** (Interplay)
- **NBA LIVE 97** (E & A)
- **VETTE** (E & A)
- **MDK** (Interplay)
- **NASCAR II** (Sierra)
- **PHANTASMAGORIA II VF** (Sierra)
- **LANDS OF LORE II** (Virgin)
- **MAGIC THE GATHERING** (Microprose & Acclaim)
- **COMMANCHE III** (Novalogic)
- **X WING VS TIE FIGHTER** (Lucas Arts)
- **SCORCHER** (GT Interactive)
- **DIABLO VF** (Blizzard)
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC II** (New World Computing)
- **ERADICATOR** (Accolade)
- **WARWIND** (Mindscape)



Les jeux que vous préférez

On peut dire que vous êtes fidèles, vous ! Vous ne jurez que par Duke Nukem 3D depuis des mois. Et ce n'est pas près d'être terminé quand on songe à «Plutonium», le pack pour Duke Nukem qui comprend quelques petits plus mais surtout un nouveau chapitre. Quake lui aussi possède son add-on mais il n'est que 31ième au classement !

- 1 - DUKE NUKEM 3D
- 2 - WARCRAFT II
- 3 - COMMAND & CONQUER
- 4 - RAYMAN
- 5 - LANDS OF LORE
- 6 - PHANTASMAGORIA
- 7 - LBA
- 8 - DUNE II
- 9 - SETTLERS II
- 10 - QUAKE

coupon à découper ou à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville: ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

PC8 écrivez droit, svp !

MONEY CAN'T BUY ME LOVE

Pièce de théâtre en un acte

ACTE I
Paul, Linda

Paul - Dis-moi, ma chérie, combien a-t-on gagné cette année ?
Linda - 92 milliards.
Paul - 92 milliards de quoi ? Dollars, livres, francs, marks ?
Linda - Peu importe. 92 milliards, ça veut dire qu'on est short pour le loyer.
Paul - Ah, daube, je m'en doutais. Bon, il faut qu'on trouve de l'argent vite fait. Qu'est-ce qu'on va faire ?
Linda - On n'a qu'à faire un truc avec les Beatles.
Paul - Encore ?
Linda - Ben tant que ça marche, on aurait tort de se priver.
Paul - Ben ouais, mais on a plus rien, là. Tout est déjà sorti. On ne peut quand même pas refaire une compil, ça va finir par se voir.
Linda - Non, attends, j'ai une meilleure idée. Tu te souviens du carton qui est dans la boîte à chaussures sous l'escalier ?
Paul - Celui avec les photos de moi, John, George et Ringo ?
Linda - Exactement. Tu sais quoi? On n'a qu'à prendre les photos deux à deux, on fait des morphs entre chaque, on fait ça sur une heure, on appelle ça un "photofilm".
Paul - Génial ! Et on dit que c'est un film inédit des Beatles. Et attends, je crois que j'ai la voix de John sur la cassette de mon ancien répondeur, on va faire une chanson avec ça et on annonce une bande-son avec des chansons inédites.
Linda - Et ça tombera pile avec nos trente ans de mariage.
Paul - Et ça nous rapportera combien ?
Linda - Euh... 175 milliards.
Paul - De quoi ?
Linda - Peu importe. Bon, il me faut un an pour monter ça, alors en attendant, va faire quelques tournées avec tes amis pour ramener des sous.
Paul - Bon, d'accord. (il s'éloigne en chantant:) oh, I get by, with a little help from my wife...

(le rideau tombe)

BILL CHANTE SES PREMIERS SUCCÈS

Billou est un peu agacé par le succès tardif de Windows 3.11. La plupart des constructeurs continuent à fournir leurs machines à la fois avec Windows 3.11 et Windows 95, ce qui ne fait pas les choux gras de Microsoft car la maintenance de deux systèmes parallèles coûte cher à la société. Mais bon nombre de compagnies sont équipées de 3.11 et ne souhaitent pas changer de système d'exploitation tous les deux ans, à cause de l'investissement que ça représente, à la fois en argent et en temps d'adaptation. Pour forcer un peu la main, Microsoft aurait l'intention d'abandonner la maintenance de 3.11 courant 97, et d'augmenter le prix de la licence pour les deux OS simultanés. D'autant que Windows 98 se profile à l'horizon...

on vous dit tout

MAIS C'EST BIEN PARCE QUE C'EST VOUS

TESTS DE POULETS MORTS

Savez-vous comment l'industrie aéronautique américaine teste la résistance de ses pare-brise d'avion ? On les imagine en train de faire des tests sur ordinateurs, ce genre de choses... C'est sans doute ce qui se passe mais pour la partie pratique, difficile de tester... Ils ont donc mis au point un pistolet spécial capable de propulser des poulets morts à la vitesse d'un avion en vol. Ils envoient le poulet sur un pare-brise au sol et le tour est joué. En imaginant qu'un poulet sol/sol peut bien simuler l'impact de n'importe quel oiseau se faisant dégommer en vol par un Boeing.
L'histoire ne s'arrête pas là. Les Anglais se sont montrés très intéressés, notamment pour tester la résistance des vitres de leurs trains. Un essai a été effectué. Malheureusement, non seulement le poulet a détruit la vitre du train mais a aussi traversé le fauteuil du mécano, une console d'instruments et le panneau arrière de la cabine de pilotage où la course de l'animal a été brusquement arrêtée. Un peu perplexes, les Britishs ont demandé à l'entreprise américaine si les tests étaient vraiment fiables. On leur a répondu laconiquement qu'il fallait utiliser un poulet décongelé !



MYST II

Ça y est, Cyan annonce la suite de Myst, nommée Riven. Selon Rand Miller, l'éditeur, cette suite a nécessité cinq fois plus de gens, dix fois plus d'argent et 500 fois la puissance de calcul. Patience, la sortie n'est prévue que cet été.

CONCURRENCE

AMD vient de commencer l'échantillonnage (c'est-à-dire la fabrication de petites quantités à des fins de test) du K6, l'équivalent du Pentium Pro de chez Intel. Il est cadencé à 200 Mhz et selon AMD, serait plus rapide que n'importe quel Pentium. Et plus petit. Et moins cher. Et il a été créé par l'ingénieur qui a justement créé le Pentium, et a quitté Intel peu après. Et il devrait sortir juste pile poil en même temps que les Pentium MMX et Klamath. Ça alors, quelle coïncidence.

J'ACHÈTE L'AQUARIUM ET LES POISSONS QUI SONT D'DANS

Parce qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, Billou offre, avec son vice-président Steve Ballmer, 125 millions de francs à Harvard afin de construire un bâtiment dédié à l'informatique. Il devient pépiniériste, maintenant ?

18 VOLUMES

La première encyclopédie sur DVD-Rom sera celle de Xiphias. Ce sera en anglais, mais ça contiendra 80 minutes de vidéo en MPEG-II. Rappelons que les encyclopédies sur CD-Rom et sur DVD-Rom sont à peu près aussi intéressantes que les encyclopédies papier : c'est joli sur les étagères, ça permet de frimer, mais ça ne sert jamais. C'est quand même étonnant, ce besoin compulsif d'acheter quelque chose qu'on n'utilise jamais. Parce qu'il suffit de regarder les chiffres de vente: vous êtes plein à en acheter ! Enfin, on est plein, parce que je me suis fait avoir aussi. Dans le registre "inutile mais il m'en faut un", je ne vois guère que la machine à découper les œufs durs en forme de fleur qui puisse rivaliser avec l'encyclopédie. Ah, vous vous êtes fait avoir aussi ? Ça me rassure.

ÉTOILES

Microsoft ayant annoncé son intention d'intégrer Internet Explorer à Windows 95, Netscape a dû trouver mieux pour garder sa clientèle. Et il a trouvé mieux: Constellation. C'est le nom de code de la nouvelle interface graphique prévue pour Netscape 4.0. Révolution totale: désormais, la configuration de travail ne se trouvera plus sur l'ordinateur de l'utilisateur, mais quelque part sur le réseau. De sorte que chaque serveur consulté pourra interroger vos préférences et en tenir compte dans la présentation de son service. De plus, les barres de boutons disparaissent, et sont remplacées par des boutons contextuels, c'est-à-dire qui apparaissent seulement lorsqu'ils sont nécessaires. Des vues réduites (previews) des serveurs sous forme d'icônes feront aussi leur apparition. Les deux produits (IE4 et NS4) apparaîtront probablement en même temps au milieu de l'année. Comme ils font la course à qui sortira le plus vite, on peut raisonnablement pronostiquer que ce seront les deux logiciels les plus buggés de l'histoire de l'informatique. Je prends les paris.

RENÉ joue à SIM MOUTON

Cindy Kate







GRUGE.NET

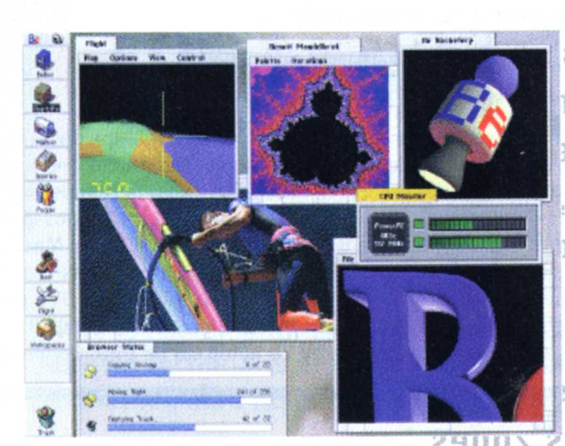
Bon, si moi, résidant à Paris, je vous vends une paire de chaussettes, à vous qui habitez à Dun sur Oron, je vais payer des impôts sur le gain que je vais réaliser à Paris et vous allez payer de la TVA sur les chaussettes à Dun. Jusque là, no problem. Maintenant, on complique : je vous vends toujours une paire de chaussettes, mais je ne sers que d'intermédiaire à la société chinoise qui les fabrique, je le fais par le biais d'un serveur Internet situé en Suisse, je fais toucher l'argent par une boîte off-shore aux Canaries et vous habitez toujours à Dun sur Oron. Qui paye quoi et où ? Pour l'instant, vous avez deux chances sur trois d'échapper à la TVA, et j'ai à peu près les mêmes probabilités d'échapper à l'impôt sur le revenu. Ne rêvez pas, ça ne durera que le temps que les gouvernements mettent au point un système d'imposition. Et ils y bossent dur, les bougres. L'administration Clinton vient de proposer l'amoindrissement de la taxation à la source (moi, le vendeur) contre l'augmentation de la taxation à l'achat (vous), plus facilement contrôlable. L'air de rien, en poursuivant le raisonnement, ça risque de changer pas mal les principes du capitalisme, en ne taxant plus que les achats et pas les bénéfices ou les ventes. Je laisse les économistes en calculer les conséquences : création d'un barème de taxation par pays en fonction de son PIB, indexation du dit barème sur les monnaies, dévaluations pour entraîner la baisse du barème, etc. Les branleurs de bureau ont de beaux jours devant eux.

SPYCRAFT, ZE MOVIE

Activision a de bonnes raisons de se frotter les mains: cette année, il a vendu deux jeux à Hollywood ! Ou plutôt, il a vendu les licences d'adaptation en films et en séries télé de Zork, d'abord, et de Spycraft ensuite. Déjà, en vendre un, c'est drôlement rare, alors tu penses, deux d'un coup ! Teuf !

BE DONNÉ

Apple était en voie de racheter Be Inc, la compagnie fondée par Jean-Louis Gassée, ex-numéro 1 d'Apple France et ex-numéro 2 d'Apple Monde, afin de récupérer BeOS, le système d'exploitation pour Mac créé par cette nouvelle boîte. Finalement, ça ne se fait pas. Selon les deux protagonistes, ce sont de bêtes malentendus lors des négociations qui ont fait capoter le projet. Du coup, Power Computing, un fabricant de clones Mac, a sauté sur l'occasion et a acheté la licence de BeOS.



DVD-ROM: DÉJÀ UN LOGICIEL

Le premier PC pré-équipé de DVD-Rom sera commercialisé par Matsushita au Japon. Comme le DVD-Rom est compatible et peut lire des CD-Rom classiques, on peut penser que cette tendance va aller croissant. Matsushita ne souhaite pas encore le lancer sur le marché américain à cause du manque de logiciels prévus pour cette configuration. Et au Japon, alors ? La plus grosse agence de voyage japonaise a déjà développé un produit conjoint DVD-Internet permettant de se tenir au courant des promotions du moment (grâce à l'actualisation sur Internet) tout en visualisant des séquences vidéo MPEG-II (grâce à la capacité de stockage du DVD-Rom).

this

news: M. Desangles
Léo de Urlevan

ET LÀ, JE PENSE À QUOI ?

Trois universités américaines se sont groupées pour développer, sur un Cray T3E, un programme d'analyse du cerveau en temps réel. Il existait déjà des méthodes pour récupérer les données d'un scanner et les transformer en une image interprétable, mais le problème résidait dans la masse de données émise par le scanner : plus de 500 Mo par balayage, avec plusieurs dizaines de balayages nécessaires pour avoir une animation significative. Aujourd'hui, grâce au T3E, il est possible d'avoir une image du cerveau en 3D, avec des couleurs indiquant les zones d'activité, évoluant en temps réel. L'enjeu est important : plusieurs maladies et dysfonctionnements mentaux peuvent être dépistés et identifiés précisément grâce à cette technique. Bien sûr, vu le prix d'un T3E, il ne faut pas compter en voir dans nos hôpitaux avant un bon moment.

TOP DANCE MEGA POGNOZOFF

Intel a engrangé plus de 25 milliards de francs lors du troisième trimestre 96. Ça groove pour Grove.

on vous dit tout













PRESSÉ

Intel vient d'enfourcher un nouveau cheval de bataille: la voiture connectée. "Il n'y a pas de raison de s'en priver, explique un responsable. Tout existe, tout est disponible aujourd'hui même: les fréquences, les émetteurs/récepteurs, les ordinateurs, et même les programmes. Il suffit de tout réunir". En effet, Intel a envoyé les spécifications d'un prototype à bon nombre de développeurs, leur demandant d'adapter leurs produits pour la voiture. Bien sûr, il s'agit principalement de systèmes de guidage et de repérage, mais les logiciels classiques, type base de données ou tableur, feront partie du lot. Vous imaginez à quel point ça va être formidable? Ça plus les téléphones mobiles, ça sera le 100% total work. On pourra me joindre partout, sur la route, chez moi, à la piscine, au cinoche, des fax, Internet, des tatoo, des tam-tam, et d'ailleurs j'ai fait mettre dans mon testament que je voulais un cercueil avec téléphone pour si jamais des gens voudraient me joindre d'urgence pendant ma mort. Tiens, au moment même où j'écris ces lignes, je suis en train de faire caca. Mon temps est hyper-rentabilisé. Ah, excusez-moi, j'ai un coup de fil.



LA LISTE DE LA HONTE

Un groupe de pression anglais, nommé "Campagne pour un Anglais correct", vient de publier une "liste de la honte" de 17 sociétés qui utilisent sciemment ou non un jargon totalement incompréhensible pour le commun des mortels. Un exemple au hasard, tiré du prospectus d'une compagnie d'assurances: "Si, lors de la réalisation d'un plan avant l'âge de 55 ans (la limite d'âge s'applique au partenaire le plus vieux pour les plans conjoints), il est nécessaire de réduire la somme assurée, alors, dans les trois mois de la réduction, un nouveau plan peut être effectué, sans preuve de santé, pour une somme garantie n'excédant pas le montant de la réduction". Le but de cette association est de décerner, en 1997, les Golden Bulls, une distinction offerte aux compagnies qui auront refusé d'admettre que leurs prospectus, contrats, etc, sont parfaitement incompréhensibles. Ils font appel au peuple anglais pour leur envoyer des exemples et publieront désormais chaque mois la liste des boîtes qui transgressent les règles du bon sens. Super bonne idée, non? Et si on incluait les manuels informatiques cryptiques et mal traduits, genre: "L'appui de la touche entrée valide la non-installation du programme, auquel vous devez aller re-procéder en repartant des points 3, 5 et 7" ?

FORT KNOX

Finalement, le système de codage pour DVD développé par Thomson (Daewoo?) empêchant la copie des films vidéo, dont on vous avait parlé il y a deux mois, n'a pas été retenu, car le consortium qui gère les intérêts du DVD en avait déjà un dans ses tiroirs, qu'il vient de ressortir, juste à temps pour la commercialisation. C'est vache, ils auraient pu le dire à Thomson, ça aurait évité du travail inutile. Avec ce système, il sera impossible de faire une copie numérique (de DVD à DVD-Ram, par exemple) ni analogique (de DVD à cassette VHS, système MacroVision identique à ce qu'utilise Disney pour ses cassettes, par exemple), et il sera impossible de faire tourner sur une machine non-US des films US (pour protéger Hollywood). De plus, ne pourront lire des films vidéo que les lecteurs de DVD prévus pour (pas les DVD informatiques, par exemple). Le consortium fait savoir également que ce n'est pas fini, et qu'il a l'intention de créer un codage supplémentaire empêchant de copier une cassette VHS ou un CD audio sur un DVD. Dommage, je me voyais déjà avec des compils de huit heures...



TECHNOLOGIE EXPONENTIELLE

Exponential Technology vient de développer un processeur compatible PowerPC (celui qui équipe les Macintosh, notamment) à 533 Mhz, soit deux fois ce qui existe actuellement (d'où le nom de la boîte, me souffle-t-on). Le X704 sera disponible lors du second trimestre 97, et c'est en train de filer un coup de fouet à la Silicon Valley. Tout le monde se demande pourquoi ce ne sont pas Intel et Motorola qui développent ce genre de trucs. Moi, j'ai la réponse. Ils passent trop de temps dans les luttes de pouvoir, et pas assez dans les labos.

CASTAGNE EN RÉSEAU

Les Parisiens qui ont envie de se friter les uns contre les autres en réseau savent déjà qu'ils peuvent aller faire un saut chez U-Boat, 52 bd de Ménilmontant dans le 20ème. Signalons que le week-end du 11/12 janvier aura lieu un concours Mechwarriors, le 18-19 ce sera Warcraft II et normalement, le 25-26 ce devrait être Alerte Rouge, mais c'est pas encore certain pour ce dernier. Téléphonez pour confirmer au 01 43 58 23 23 (dites que vous appelez de la part de "La Castafiore en slip", c'est un code, ils comprendront).

PETITE ANNONCE

En vue de grug. fisc, mag. PC Soluces rech. patches, astuces, cheat modes, codes Action Replay pour "QuickImpôts", le prog. d'Intuit qui sort en janvier et qui perm. de faire sa décl. d'impôts.

JE VOUS EXPLIQUE TOUT

Ok, aspirine, café, Guronsan, accrochez-vous, je vais vous débrouiller l'écheveau des CD, des DVD et autres machins optiques. Même si vous pensez tout connaître sur le sujet, vous allez découvrir des bouts inédits.

• Le CD Audio, tout le monde sait ce que c'est: un CD avec de la musique.

• Un CD Plus, ou Enhanced Music CD, ou CD Extra, c'est un CD contenant à la fois des données et de la musique. Exemple : quatre morceaux de musique et un clip numérisé. En général casse-couilles, parce que les données sont situées physiquement avant la musique, et que lorsqu'on le lit sur une platine CD, il faut penser à sauter la première plage (qui contient les données) sous peine de balancer un vieux bruit blanc que les enceintes risquent de ne pas apprécier, non plus que vos voisins, non plus que vos oreilles.

• Un CD-Rom, c'est un CD ne contenant que des données. On ne peut que le lire, pas l'écrire. Parfois, le terme "CD-Rom" désigne le lecteur proprement dit (et la seule différence entre un lecteur de CD Audio et un lecteur de CD-Rom, c'est que celui-ci est équipé d'une interface lui permettant de communiquer avec l'ordinateur). Un débat fait actuellement rage à la rédaction pour savoir si on écrit "des CD-Rom" ou "des CD-Roms". L'Académie Française propose "cédéroms", et s'ils comptent rester immortels avec des conneries pareilles, ils rêvent.

• Un CD-R (pour CD-Recordable), c'est un CD que l'on peut "graver", c'est-à-dire sur lequel on peut inscrire des données, une seule fois. Lorsqu'il est gravé, impossible de le modifier. Si l'on grave de la musique, ça devient un CD Audio, à une différence près: le CD-R est plus fragile qu'un CD Audio, car sa surface n'est pas recouverte du même vernis. Les CD-R sont bleus ou dorés ; cette dernière couleur a donné lieu à la désignation "Gold Master", qui signifie que c'est la version finale d'un produit (la version "prête à dupliquer", ex : "Netscape 3 GM").

Détruisons une légende urbaine tenace : il n'existe pas deux modèles de CD-R, l'un logeant 650 Mo de données, l'autre "pouvant aller jusqu'à 730 Mo". Ce sont les mêmes. 730 Mo, c'est lorsqu'on grave de la musique : les données audio sont gravées à la suite, sans contrôle d'erreur. 650 Mo, c'est lorsqu'on grave des données informatiques, avec des répertoires, une FAT, et surtout des octets de contrôle d'erreur. Il s'agit de 650 Mo "utiles", les 80 autres étant consacrés à la gestion et au protocole d'erreur.

• DVD, c'est un nouveau standard s'inspirant du CD, mais ayant une capacité entre 6 et 12 fois supérieure (selon que le DVD est simple ou double face), c'est-à-dire allant jusqu'à 8,4 Go en double face. Dans le DVD, il y a :

• Le DVD Vidéo, qui contient de la vidéo codée au format MPEG-II.

• Le DVD-Rom, qui contient des données informatiques, qu'on ne peut pas écrire.

• Le DVD-R est prévu pour dans deux ans (voir l'entrefilet dans ces pages).

• Les lecteurs de DVD sont capables de lire tous les formats de CD.

• Dans les optiques, il existe déjà quantité de formats, tous basés sur une technologie magnéto-optique. Si j'ai bien tout compris, et pour simplifier à l'extrême, la différence est la suivante : dans un CD, un rayon laser est envoyé vers le disque. Ce disque contient une couche d'alliage métallique réfléchissante, percée en certains endroits. Lorsque le rayon laser est réfléchi, c'est que la couche n'est pas percée, et ça équivaut à un 1 ; lorsqu'il n'est pas réfléchi, la couche est percée, c'est un 0. Dans les magnéto-optiques, un rayon laser sert à chauffer la couche d'alliage, et un champ magnétique change sa polarité localement, ce qui a pour effet de l'opacifier ou de la rendre réfléchissante. La lecture s'effectue comme pour un CD (rayon réfléchi ou non).

• Le CD-RW (CD ReWritable, CD réinscriptible). Alors ça, c'est encore plus nouveau que le DVD, qui n'est pourtant sorti au Japon que le mois dernier. Il faut dire que ça n'est pour l'instant qu'un prototype de Sony, Philips, Matsushita, HP et Ricoh. Il s'agit d'un CD réinscriptible à volonté (dans la limite d'une usure tout de même rapide), contenant 650 Mo de données comme un CD, coûtant moins de 100 francs (pour le disque) et moins de 5000 francs (pour le lecteur).

En tenant compte de la baisse des prix, ça devrait revenir à peu près à la même chose qu'un CD-R aujourd'hui, sauf que ça serait réutilisable indéfiniment. Il y a là tous les ingrédients pour un succès instantané et fulgurant. Sauf qu'il y a un écueil de taille : les CD-RW ne pourront pas être relus sur des lecteurs de CD ou de CD-Rom ! Car pour pouvoir écrire rapidement des données, l'alliage doit avoir la capacité de changer d'état très rapidement ; aussi, il a fallu utiliser un nouvel alliage dont les propriétés réfléchissantes sont sensiblement différentes de celles d'un CD. Du coup, les lecteurs de CD actuels ne parviennent pas à distinguer l'état "opaque" de l'état "réfléchissant". Il faut pour qu'ils y parviennent les modifier, ou plus exactement, les fabriquer différemment. Autant dire que pour les lecteurs déjà en service, c'est trop tard ; en revanche, plusieurs gros constructeurs ont déjà décidé de livrer leurs prochains lecteurs (CD et CD-Rom) équipés du système MultiRead, assurant la compatibilité avec les CD-RW.

Dernier point important : les CD-RW seront gérés par l'ordinateur comme un disque dur, et ne nécessiteront pas de logiciel de gravure.

Le premier lecteur devrait sortir des usines Ricoh lors du premier trimestre. Vous en savez maintenant suffisamment pour savoir de quoi vous avez besoin.





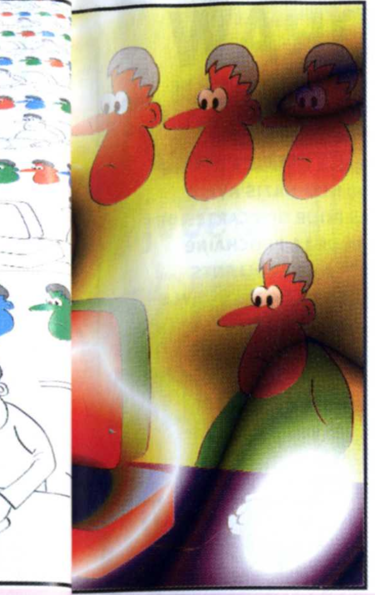
on vous dit tout

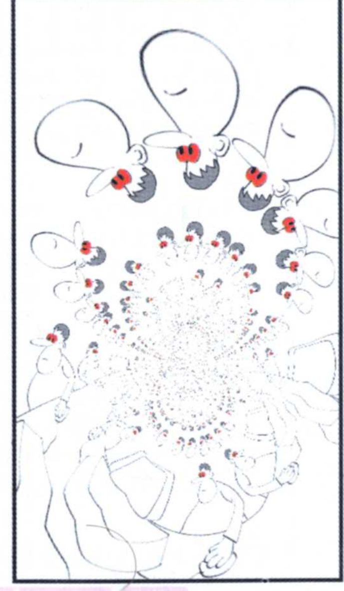
ON TRAVAILLE POUR VOUS

L'Union Européenne travaille actuellement à harmoniser les lois des quinze pays membres sur les droits d'auteur. Ces lois sur le droit d'auteur dont on vous rebat les oreilles et dont vous vous tapez totalement parce que vous êtes salarié, ou à l'école, ou SDF, vont en fait conditionner une partie importante de votre vie : vos loisirs. Car cette notion de droit d'auteur est liée à la redevance télé, aux abonnements au câble ou au satellite, aux livres et magazines sur nouveaux supports (achetez PC Live, le premier magazine de jeux vidéo sur CD-Rom, en vente partout, 49 F, c'est le petit frère de PC Soluces. Non, la grande sœur. Enfin, je sais plus), à la musique, aux jeux vidéo... Et comme la méthode de diffusion conditionne l'œuvre, c'est tout l'avenir artistique du XXIe siècle qui est en jeu (vous ne m'en voudrez pas, je mélange l'art et les loisirs, à l'heure qu'il est, je ne distingue plus les limites). Et donc, pour en revenir au début de cet article, ce sont les fonctionnaires de l'Union Européenne qui vont se faire un plaisir de filtrer l'avenir artistique du XXIe siècle au travers de rets finement cousus qui, soyez-en sûrs, ne laisseront rien passer qui dépasse la taille réglementaire. Dites-moi, vous... Prévert, c'est ça? Mais vos vers ne sont pas tous de la même longueur ! C'est contraire à la directive n°354-KBX 27 ! Désolé, monsieur Prévert, mais je me vois dans l'obligation de vous dresser une amende.









BACKUP

Dans le Michigan, aux USA, plusieurs dizaines de commissariats utilisaient un programme informatique pour ficher les crimes. Il y a peu, le programme en question a effacé les fiches des quatre dernières années, à cause d'un bug qui ne s'est révélé que tardivement. Le programmeur est parti s'installer en Australie et la police n'arrive pas à le retrouver. Les criminels sauvés par cette amnistie providentielle, ont dû déchanter : les flics ont pensé à imprimer tous les documents sur papier avant la catastrophe. Ah, dur.

TRISTE NOUVELLE

Selon une étude américaine, en six ans, le taux d'équipement américain en ordinateurs familiaux a doublé ; a été multiplié par trois pour les lecteurs de CD (pas Rom, juste CD) ; par 9 pour les téléphones de voiture, et par deux pour les répondeurs téléphoniques. Et les ventes de bouquins ? Ça a baissé...

ON S'EN FOUT

Nigel Short, huitième joueur mondial d'échecs, a éclaté Virtual Chess sur PC.

CHIC ET CHER

Vous voulez vous payer l'imprimante laser la plus chic ? La LaserJet 5SI de HP vous comblera : elle sort 24 pages/minutes, et elle agrafe toute seule les documents qu'elle reproduit, en triant les pages et tout, comme une photocopieuse haut de gamme. 50.000 balles. Le prix est haut de gamme lui aussi.

ditout

NEUROTOQUÉS

Formulab Neurotics Corp. fait partie de ces sociétés que la honte n'étouffe pas. Elles viennent de présenter un nouveau système capable, selon eux, d'imiter le fonctionnement du cerveau humain pour accomplir des tâches plus rapidement que des systèmes classiques. Ça combine un nouveau langage tournant sous Windows, une carte d'interface et un ordinateur dédié à la gestion d'automates. En fait, la seule chose qui ressemble au cerveau, c'est que la machine utilise des processeurs parallèles, qu'elle cherche à résoudre un problème de plusieurs manières différentes en répartissant une méthode de recherche par processeur, ce qui fait que dès qu'un des processeurs a trouvé une réponse correcte, les autres peuvent cesser de chercher. Mais c'est précisément le principe de l'architecture parallèle. Ils n'ont rien inventé. Cela dit, leur produit est probablement très bien, sûrement un peu meilleur et un peu plus rapide que les précédentes générations, mais ça aussi, c'est normal. La Clio est mieux que la Renault 5 qui était mieux que la deux chevaux. Ça m'énerve, cette exagération permanente. Tiens, pendant que j'y suis, achetez PC Live, le seul magazine 100% interfacé avec le cerveau de l'utilisateur et qui fournit toutes les réponses à toutes les questions de l'univers(¹).

RIONS UN PEU

C'est Bill Gates qui meurt dans un accident de voiture (attendez, ne riez pas, c'est pas encore la fin). Il arrive devant St Pierre qui lui dit :
"Comme vous êtes quelqu'un d'important, je vais vous laisser le choix entre l'enfer et le paradis. Vous pouvez visiter l'un et l'autre et venir m'informer lorsque vous aurez choisi".
Alors Billou se balade au paradis, où il voit des anges qui chantent les louanges de leur créateur, des nuages partout, des âmes abîmées dans la contemplation, bref, sympa mais gonflant. Il se rend ensuite en enfer, et là, surprise : des kilomètres de plages de sable fin avec des vahinés qui dansent, des bars partout, cocktails gratuits qui ne donnent pas la migraine, la totale.
Estomaqué, il retourne voir St Pierre :
"Bon, ben je crois que le choix va être vite fait, hein : c'est l'enfer tout de suite !"
"Comme vous désirez", répond St Pierre, qui l'envoie en enfer. Là, tout d'un coup, Bill Gates s'aperçoit qu'il n'y a que flammes, tortures, démons et diables fourchus qui lui piquent les fesses avec leur trident. Il rappelle St Pierre et lui demande :
"Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Où est l'enfer de tout à l'heure, les filles, les plages, le soleil ?
- Ah, ça, répond St Pierre ? Mais c'était la version démo !"

PETIT CADEAU

Les employés de la mairie de New-York avaient pris l'habitude "d'effacer" les impôts locaux de leurs administrés lorsque ceux-ci leur offraient un pot-de-vin d'environ 10 % des sommes dues. 65 millions de francs ont ainsi disparu en 4 ans ; plus de 200 fonctionnaires sont en examen et risquent jusqu'à 10 ans de prison. Alors que si ça se trouve, tous les fichiers étaient gérés par un Pentium ancienne génération, vous vous souvenez, 2x2=3.9999945165 ? Ça serait la plus grosse erreur judiciaire de tous les temps. Beau scénario, mais ils ont avoué.

Ça va très bien pour Compaq dont les ventes mondiales ont représenté 25 milliards de francs lors du troisième trimestre 1996, soit un quart de plus que l'année précédente.

Il ne faut pas confondre poutres en chêne et prouts en chaîne.

PROBLÈME D'ÉLOCUTION

Ça commence à m'énerver, le snobisme d'Internet. Notamment dans la presse spécialisée. Qu'est que c'est que ce «L» apostrophe que l'on met devant Internet, maintenant? Où c'est qu'ils ont été chercher ça ? L'Internet. Pire: «J'ai été surfer sur le net». N'importe quoi. Bientôt, on aura droit à : «J'ai été surfé on the net». Ça me fait penser à un épisode de «Aux frontières du réel». L'actrice principale déclare qu'elle va téléphoner à Internet. Ça fait rire tout le monde. Mais quand on dit «L'Internet», ça passe comme une lettre à la poste. Ça a au moins le mérite de trier qui savent de quoi ils parlent et ceux qui font semblant. Bon, on résume : on va chez le coiffeur, aux putes et sur Internet.

HÉDONISME APPLIQUÉ

Ça tombe bien, le 31 décembre 1999, c'est un vendredi. Comme ça, on pourra se reposer tout le week-end.

(¹) Oui, y a "42" qui clignote.

CLIQUEZ SUR "OUI" POUR MOURIR

La première euthanasie légale a été effectuée en septembre dernier en Australie, à Melbourne, par le docteur Nitschke sur un patient condamné qui souhaitait en finir. Une loi a en effet été votée récemment, autorisant cette pratique pour la première fois dans le monde. Rappelons que l'euthanasie est la possibilité, pour un médecin, de donner la mort à un patient qui le désire lorsqu'il souffre et qu'il n'a plus aucune chance de s'en tirer. Jusqu'à présent, la médecine s'est toujours refusé à considérer ça comme un acte charitable, se basant sur le serment d'Hippocrate qui spécifie qu'un médecin doit toujours chercher à guérir ou à "prolonger" son malade, quelles que soient les circonstances. Comme on l'imagine, il y a du pour et du contre ; le contre, c'est que toute vie est sacrée, bla bla bla, et le pour, c'est le droit de chacun à disposer de son corps, bla bla bla, et le débat dure depuis un moment. Sauf en Australie, donc, où le docteur Nitschke a fabriqué une machine spéciale, une "injecteuse" de produit mortel commandée par ordinateur. Ça se passe comme ça (chez Nitschke) : le médecin introduit une seringue intraveineuse dans le bras de son patient ; celle-ci contient une dose de produit mortel, et elle est reliée à un ordinateur. Le médecin quitte la pièce. Le patient est alors seul face à l'écran, qui lui pose la question: "en tapant le mot «oui», vous allez déclencher une injection qui vous conduira à la mort. Êtes-vous sûr que c'est ce que vous désirez (oui/non) ?". S'il tape «oui», l'ordinateur lui redemande encore deux fois s'il est sûr, puis procède à l'injection. Le patient s'endort, puis meurt. L'intérêt de ce procédé, c'est de vérifier que le patient est conscient de son acte, qu'il est suffisamment lucide pour interagir avec un mécanisme et choisir son sort ; c'est aussi de dégager la responsabilité du médecin, qui n'effectue pas lui-même l'injection, et donc qui ne donne pas la mort (rappelons au passage que c'est le principe des pelotons d'exécution : si on fait tirer sur un condamné par six types à six pas, et pas simplement en lui logeant une balle dans le crâne, c'est pour que le doute subsiste sur qui a tiré la ou les balles mortelles, et qu'aucun des exécutants ne se sente coupable).

Bon, bref, tout ça pour dire que le sujet agite pas mal Internet en ce moment (vous remarquez ? "Internet" est le nouveau synonyme de "vox populi"). À tel point que le docteur Nitschke a décidé de mettre les plans de la machine sur Internet, en libre consultation (avec même un bon de commande pour se procurer le matos). À chacun de se faire une idée. Et de chercher l'adresse, parce que je ne vais pas vous la donner. Pas envie d'être inculpé pour complicité de meurtre.

Une abonnée de Prodigy (un serveur américain en perte de vitesse) a porté plainte contre celui-ci, arguant qu'elle a contracté le SIDA avec un employé de cette société après avoir fait sa rencontre sur un forum online. L'employé donnait des heures de connection gratuites à l'abonnée, une relation affective s'est développée jusqu'aux rencontres physiques, avec l'issue que l'on sait. Le tribunal l'a déboutée, arguant que ce n'est pas à un employeur d'une part de vérifier la condition physique de ses employés, d'autre part de régenter leur vie privée. Qui ne tente rien n'a rien.

KOREL DRAW

Corel Draw, le programme de dessin qu'on ne présente plus, vient d'être interdit en Allemagne, à cause de quatre symboles nazi qu'il contient : trois portraits d'Hitler et une croix gammée. Un groupe de néo-nazis avait utilisé l'un de ces symboles pour des cartes de visite. Corel les supprimera de la prochaine version et a fait apposer des auto-collants sur les emballages allemands de Corel Draw avertissant que l'utilisation des clip-arts était sujette aux lois en vigueur, ce qui lui permet de poursuivre la vente des exemplaires encore en stock. C'est vrai que c'est quand même bizarre de mettre Hitler dans des clip-arts, non? Trois fois, en plus !

COMPROMIS SUR LE CRYPTAGE

Clinton vient, au terme d'un débat qui a duré deux ans, de signer un décret autorisant les compagnies américaines à exporter des algorithmes de cryptage, à condition qu'elles fournissent au gouvernement américain les clés nécessaires pour décrypter les données. Ça veut dire que vous pourrez par exemple avoir une conversation téléphonique cryptée de telle sorte que votre voisin de palier ne puisse pas l'intercepter (ce qu'il ne faisait déjà pas, n'étant pas fort en électronique), mais que le gouvernement puisse déchiffrer (ce qu'il faisait déjà, étant plus doué). En bref, rien de changé, si ce n'est l'illusion de sécurité en plus.

AU TEMPS POUR MOI

La réponse à ma question du précédent numéro n'a pas tardé : non, il ne faudra pas attendre les DVD réinscriptibles dix ans, mais deux seulement. Ça doit sortir en 98. Bluffé, je suis.

SOUS-MARINS DANS LA GUERRE FROIDE

Tom Clancy, l'auteur de nombreux bouquins ayant pour cadre les sous-marins dans la guerre froide, comme "À la poursuite d'Octobre Rouge", vient de fonder une société spécialisée dans les jeux vidéo, nommée "Red Storm", référence à son livre "Red Storm Rising", ayant pour cadre les sous-marins dans la guerre froide. Cette société développera principalement des jeux ayant pour cadre les sous-marins dans la guerre froide. Pour ceux qui apprécient les histoires ayant pour cadre les sous-marins dans la guerre froide, nous ne saurions trop recommander les autres ouvrages de Tom Clancy: "Submarines in the Cold War", "Russians, Americans and Submarines in between", "Submarines in the Cold War II", "You can tell me there's a cold war on, I'm a submarine, goddammit" et "Don't touch my submarine or I'll blow you a cold war".



Tom Clancy posant devant un sous-marin pendant la guerre froide, et je vous jure que c'est vrai.

LE TOP TEN DES CADEAUX QUE VOTRE ORDINATEUR VOUDRAIT RECEVOIR À NOËL

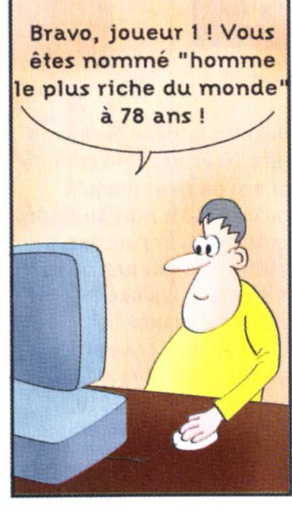
1 - Un nouveau propriétaire. L'actuel nique le clavier à chaque fois qu'il joue à Quake.
2 - Windows 2018. Now !
3 - Un abonnement à PC Soluces. Oh oui.
4 - Quake. Chacun son tour !
5 - 480 volts. Allez, c'est juste une fois par an, et c'est naturel, ça peut pas faire de mal !
6 - Un config.sys qui marche.
7 - Un lecteur de DVD-Rom. Avec le kit Fast Ultra Wide SCSI-3. Et un gros disque dur. Et un scanner. Et une imprimante un peu plus rapide et un peu plus en couleurs. Et un vrai écran. Et un MMX. Et de la RAM.
8 - Un lecteur Syquest fiable. Ça n'existe pas? Bon, tant pis.
9 - Un lecteur optique fiable. Ça n'existe pas? Bon, tant pis.
10 - Un synthétiseur de parole. Pour pouvoir répondre à l'actuel propriétaire qui le traite de "bécane pourrie bourrée de bugs" à chaque fois qu'il se trompe.

INTERROGATION

Si Microsoft avait une mascotte, l'appellerait-il Buggix ?









PTI Q.I.

Un étudiant californien a envoyé des messages par le biais d'Internet à des dizaines d'étudiants xanthoïdes (comment ? Vous n'avez pas votre encyclopédie sur DVD-Rom sous la main ? Allez, je suis pas chien, je vous le dis : ça veut dire "de race jaune") leur promettant de les tuer s'ils ne quittaient pas l'université. Naturellement, envoyer strictement n'importe quoi par le biais d'Internet revient à laisser son adresse e-mail et tous ses paramètres de connection sur à peu près 2000 ordinateurs dans le monde, même si vous écrivez à votre voisin de palier, parce que c'est comme ça que le système fonctionne ; et l'étudiant s'est fait gauler immédiatement. C'est l'avantage des racistes : ils sont méchants mais couillons. Il risque 10 ans de prison et 5 millions de francs d'amende.

C'EST OCCUPÉ, TANT PIS, J'ENVOIE UN E-MAIL

Aux états-Unis, l'explosion d'Internet pose un problème aux compagnies de téléphone. Les communications sont beaucoup plus longues, bien qu'elles ne coûtent pas plus cher (aux US, on paye un abonnement et c'est tout: pas de tarification horaire pour les communications intra-muros). Selon plusieurs compagnies privées, leurs systèmes sont au bord de la paralysie et ils envisagent de réintroduire la tarification horaire pour la consultation d'Internet. Du coup, toutes les boîtes informatiques ont formé une alliance pour lutter contre cette proposition ; en effet, en augmentant significativement le coup pour l'utilisateur, cela freinerait l'expansion du réseau, et donc les rentrées financières pour les boîtes qui en vivent. L'expérience française (l'accès à Internet sans limitation de durée par le biais du câble, à des vitesses supérieures à un modem classique, pour un abonnement fixe) semble être une option possible, puisque l'alliance a proposé aux compagnies de téléphone un réseau commuté distinct pour Internet et pour les communications vocales.

Seagate, le fabricant de disques durs, a vendu 100 millions de disques durs en 18 ans d'existence.

PIRATES DE LA MER DE CHINE

Sega et Sony se sont réunis pour tenter de mettre un frein au piratage sévissant à Hong-Kong. Selon eux, 90% des jeux vendus là-bas seraient piratés. Ce qui paraît vraisemblable, dans la mesure où 90% de strictement n'importe quoi là-bas est contrefait : vêtements, montres, groles, vidéo, walkmans...

this side

CYBER PROSPECTUS

Une compagnie nommée Cyber Promotions envoyait des mailings électroniques aux abonnés de Compuserve avec une formulation qui laissait entendre que c'était un service de Compuserve proposant des promotions. Compu a porté plainte en référé et a gagné: Cyber Promotions n'a plus le droit d'envoyer de courriers publicitaires par le biais de Compuserve, ni de citer Compuserve dans ses messages, ni de faire croire qu'il existe un lien entre les deux. D'ailleurs, il faut se méfier des boîtes qui commencent par "Cyber". Vous dites ? Cyber Press ? Ah oui, mais c'est pas pareil, eh !

LES RUSSES SONT BON MARCHÉ

Billou vient de se payer les services d'Alexey Pazhitnov, le créateur de Tetris. Celui-ci, Russe d'origine, habite désormais à proximité de Microsoft, où il sera chargé de développer des jeux de réflexion, tout en continuant à gérer sa société, The Tetris Co.

ACHTUNG, VOLTE-FACE

C'est celle qu'on attendait le moins qui s'y colle : l'Allemagne, pourtant connue pour ses positions solides sur la censure, finalise actuellement une loi sur Internet dégageant les fournisseurs d'accès ou de service de toute responsabilité sur le contenu dont ils ne sont pas maîtres, autrement dit, si vous passez par le serveur Goodnet pour lire une information délictueuse (pornographique, violente, ou interdite d'une manière ou d'une autre) qui se trouve sur le serveur Badnet, le serveur Goodnet ne pourra pas être tenu pour responsable. Oui, je sais, pour n'importe lequel d'entre nous, c'est logique, mais pour les gouvernements, ce sont des notions assez vagues. La preuve : deux ans pour arriver là. Et encore, ça n'est qu'en discussion, et en Allemagne seulement. Et après, faudra harmoniser européennement, si vous voyez ce que je veux dire. À ce propos, excusez-moi, je coq-à-l'âne, mais pourquoi faut-il qu'on harmonise toujours tout en Europe, alors qu'aux États-Unis chaque état a ses propres lois et ses propres taxes ? On essaye de les battre sur le terrain de l'harmonie ou quoi ?

PYST

Vous avez aimé Myst? Eh bien vous n'êtes pas le seul : 4 millions de gens dans le monde ont déjà visité l'île. Et comme ce sont des gros cochons de touristes, ils ont tout salopé, ont laissé des mégots, des papiers gras, ont niqué les statues, taggé les murs, etc. C'est Le point de départ de Pyst, qu'on pourrait presque appeler "la suite de Myst" s'il ne s'agissait pas d'une géniale parodie. C'est un vrai jeu, pas disponible en France mais seulement par Internet, qui tourne sur PC, fait par un humoriste américain de renom, Peter Bergman. Forcément, il faut se cogner les textes en anglais, mais ça offre quelques heures de détente vacharde. Si l'aventure vous tente, vous trouverez toutes les infos sur http://www.palladiumnet.com.



The TV Garden


The Love Cabin

on vous dit tout

NC

Je suis heureux de vous annoncer qu'un nom a enfin été trouvé pour les nouveaux types d'ordinateurs prévus pour ne fonctionner qu'avec Internet: les NC, pour Network Computers. À peu près tous les constructeurs ont un projet dans leurs cartons, et même Microsoft, qui pourtant ironisait sur l'utilité d'un tel produit depuis plus d'un an, vient de faire volte-face en annonçant qu'il cherchait des partenaires pour développer son propre modèle. Intel, Compaq, HP et d'autres se sont empressés de répondre présent. On se demande d'ailleurs pourquoi Billou n'a pas choisi cette voie immédiatement : machines fermées, pré-équipées de systèmes d'exploitation ce qui évite toute concurrence, téléchargeant directement des logiciels Microsoft sur les sites Microsoft, ce qui évite le piratage, mettant automatiquement les logiciels à jour, ce qui évite les frais de mise à jour... Bon, il lui a fallu un an pour s'en apercevoir, mieux vaut tard que jamais, et de toutes façons tous les gros constructeurs ont promis de le soutenir à peu près un quart d'heure après l'annonce, il avait donc raison de ne pas se presser, tout le monde l'attendait, de toutes façons. Eh, l'avion ne part jamais sans le pilote, et Bill est le pilote de nos consciences. Et puis... Il y a aussi un autre détail. Netscape. Netscape vient de s'allier à Oracle pour promouvoir son propre NC. Alors du coup, Billou, qui n'aime pas du tout du tout Netscape, se dit que peut-être s'il réussit son coup, ça casserait bien les couilles à Jim Clarke, le patron de Netscape, et casser les couilles à Jim Clarke, c'est son passe-temps préféré, à Bill. Alors, NC à donf!

AU TEMPS POUR MOI

En fait, je reviens sur ce que j'ai dit dans le dernier numéro, à propos de la nouvelle numérotation téléphonique. Les Télécoms pensent que 10 chiffres suffiront jusqu'en 2050, et moi que si on tient jusqu'à 2010 on a du bol, et que si on veut aller jusqu'en 2050 il faut au moins 16 chiffres. J'ai longuement interrogé ma grand-mère, et j'ai conclu que j'ai raison sur les chiffres, mais que les Télécoms ont raison de ne pas faire le saut brutalement pour ne pas effrayer les grand-mères. Faites le test : dites à la vôtre que vous avez changé de numéro et donnez-lui un bout de papier avec 16 chiffres à la suite, sans séparation. Regardez sa réaction. C'est clair : c'est trop. Elle n'arrivera jamais à le faire en entier sans se tromper. Et en 2010, quand on passera à 12 chiffres, elle aura eu le temps de s'y habituer.

SIC

Selon un analyste américain, l'emprise de Windows NT 4.0 comme système d'exploitation sur les machines professionnelles dépassera celle d'Unix en 1999.

Selon Nintendo, durant les six premières semaines de sa commercialisation aux États-Unis, la Nintendo 64 a représenté les deux tiers des ventes des super consoles, soit 750.000 unités.

ÉDITION NUMÉROTÉE

Vous aimez le luxe, le calme, la volupté, le cuir, les bassets artésiens, les cheminées profondes, les grands lacs frémissants sous un ciel d'azur, les tableaux de maître de deux mètres, les beautés diaphanes, les armes de collection, les lauzes sur le toit, les parcs de 200 hectares ? Si vous avez répondu "oui" à "le cuir", la version luxe du "Cauchemar de PPD" est faite pour vous. Si vous avez répondu "oui" aux autres propositions, la version luxe du "Cauchemar de PPD" ne peut rien pour vous. Elle se contente d'être livrée dans un coffret en cuir avec un économiseur d'écran inédit pour 349 francs port compris aux seuls abonnés de Canal Plus. Mais déjà, le cuir, c'est bien.

BOMBES SUR LE NET

Ça va bientôt devenir pire que les mines anti-personnel. Ce mois-ci, ce sont de jeunes Hollandais d'une dizaine d'années qui ont subi de graves dommages en fabriquant des grenades grâce aux instructions trouvées sur Internet. Avant que ne s'élève un tollé général pour réclamer l'interdiction d'Internet, faites ce test : essayez de trouver la recette en question sur le Net. Quand vous aurez constaté qu'il faut plusieurs heures de recherche pour la localiser, vous conviendrez qu'il y a peu de chances pour que des innocents tombent dessus par hasard.

OSCARS DES JEUX VIDÉO

Ça y est : il va enfin y avoir des "Oscars" pour les jeux vidéo. Plus exactement, des récompenses décernées par une Académie des Arts & Sciences Interactives à la télévision lors d'une cérémonie copiée sur celle des Oscars. Que du beau linge dans le jury : quelques-uns des membres les plus importants de Nintendo, Sony, Microsoft, Electronic Arts, Disney, Westwood Studios... La soirée aura lieu à la fin du printemps. Sera-t-elle retransmise en France ? Je n'en sais pas plus que vous. Attendez déjà qu'elle ait lieu.

RIONS UN PEU

Contrairement à ce qui a été prétendu récemment, Windows 95 n'est pas un virus. Certes, comme un virus, il se répand rapidement. Certes, il ralentit le système en utilisant ses ressources. Certes, il lui arrive de niquer votre disque dur. Certes, en ralentissant le système, il oblige les utilisateurs à acheter des machines plus puissantes. Mais la grosse différence, c'est qu'un virus est gratuit, mis à jour régulièrement, et qu'il s'améliore en vieillissant.

COCURICO

Des avocats américains viennent de s'apercevoir que les dialogues en direct sur Internet pouvait provoquer des divorces. Alors qu'il leur suffisait d'aller sur 3615 Ulla pour le constater. Eh, pour une fois, grâce au minitel rose, on est en avance sur les Ricains !

PASSIONNANT

AOL a dépassé les 7 millions d'abonnés.

MYOPES COMME DES TAUPES

Une compagnie de presse américaine a commandité une étude selon laquelle il ressort qu'outre la publicité, il existe une seconde source de revenus pour la presse qui est en train de migrer vers Internet : les petites annonces, qui représentent le tiers du chiffre d'affaires d'un quotidien américain moyen. Les hautes technologies représentent un important pourcentage des petites annonces, et les compagnies qui les passent préfèrent les placer sur Internet où c'est gratuit, d'une part, et où la clientèle est forcément ciblée technologiquement d'autre part. C'est dommage qu'ils ne m'aient pas passé un coup de fil, parce que je leur aurais appris que leur troisième et dernière source de revenus, l'information proprement dite, a déjà commencé à migrer rapidement vers des sphères électroniques. Et ils ne s'en aperçoivent pas encore. Mon Dieu. Dire que c'est eux qui rapportent et commentent l'actualité chaque jour.

ON AVANCE

Sony vient de développer le premier écran de télévision plat. Pas extra-plat, pas ultra-plat, juste plat. Le truc, c'est que les autres étaient plats à l'extérieur, et un petit peu courbes à l'intérieur du tube. Désormais, c'est plat de partout. Le tube a été modélisé sur ordinateur; il ne coûte pas plus cher à fabriquer et il y a de grandes chances que Sony en équipe tous ses téléviseurs d'ici deux ou trois ans.









PASSAGE EN FORCE

AOL, SOUS LA PRESSION DE LA CONCURRENCE, AVAIT DÉCIDÉ DE PASSER D'UN SYSTÈME DE FACTURATION À L'HEURE À UN SYSTÈME FORFAITAIRE : 50 FRANCS PAR MOIS POUR CINQ HEURES PLUS 15 FRANCS DE L'HEURE SUPPLÉMENTAIRE (ANCIEN SYSTÈME), CONTRE 100 FRANCS PAR MOIS POUR AUTANT D'HEURES QU'ON SOUHAITE (NOUVEAU SYSTÈME). AOL A DONC CHOISI DE PROPOSER CES DEUX SYSTÈMES AU CHOIX À SES ANCIENS ABONNÉS, SUR LA FORMULE SUIVANTE : SOIT ILS OPTENT SPÉCIFIQUEMENT POUR L'ANCIEN SYSTÈME, EN ÉCRIVANT PAR E-MAIL, SOIT ILS SONT AUTOMATIQUEMENT BASCULÉS SUR LE NOUVEAU TARIF. EH BEN RATÉ, C'EST INTERDIT, CAR ÇA VOUDRAIT DIRE QUE DES GENS QUI SE SONT ABONNÉS À 50 FRANCS SE RETROUVERAIENT ABONNÉS À 100 FRANCS SANS AVOIR RIEN FAIT NI RIEN CHOISI. DU COUP, UN ÉCRAN APPARAÎTRA À L'ENTRÉE DU SERVICE, OBLIGEANT LES GENS À FAIRE LE CHOIX. AH, C'EST UN DÉTAIL, MAIS C'EST COMME ÇA QU'ON AVANCE.

TOUT EN NUANCES

Les relations des Américains avec la loi sont toujours des plus étonnantes. Récemment, un chauffard ivre a provoqué un accident; une femme enceinte se trouvait dans l'autre voiture, elle a dû accoucher par césarienne quelques heures plus tard, le fœtus souffrait de divers traumatismes crâniens et il est mort un mois plus tard. La question que se posent les juristes est celle-ci: un fœtus – un bébé non encore né, donc – est-il un être humain? Autrement dit, y a-t-il ou non homicide involontaire? Faut vraiment aimer pinailler.

56.000 POUR LE PRIX DE 33.600

Si vous avez l'intention d'acheter un modem dans les quinze jours qui viennent, il serait peut-être judicieux de considérer l'offre de US Robotics, qui offre gratuitement la mise à jour de son Sporster Voice 33.600 en 56.000 bauds jusqu'au 15 janvier (c'est-à-dire que la mise-à-jour sera disponible en février et qu'elle sera gratuite si vous avez acheté votre modem d'ici là). On rappelle quand même que la technologie 56.000 bauds ne fonctionne que lorsque la ligne téléphonique utilisée est numérique d'un bout à l'autre. Si vous êtes sur un vieux standard, le modem restera en 33.600 bauds, et si le serveur que vous appelez est sur un vieux standard, idem.

APPONTAGE RATÉ

SyQuest, fabricant américain de disques durs amovibles, était en pourparlers avec Nomaï, fabricant français de compatibles SyQuest, pour le racheter. Finalement, le deal ne se fait pas, et les deux sociétés semblent revenir à l'ambiance tendue qui précédait les négociations. Dommage, car elles avaient un projet commun permettant la compatilibité des cartouches de toutes capacités à partir de 135 Mo.

CAMÉRAS NUMÉRIQUES

Hitachi vient de mettre au point le premier prototype de caméra MPEG au monde. Elle filme directement en numérique dans une résolution époustouflante de 360x240 pixels (à peu près le quart d'un écran VGA), et sauve les données, compressées en MPEG par un circuit intégré, sur un disque dur PC. Et pendant ce temps, NEC met au point une caméra numérique également, pas du tout MPEG, mais en qualité Broadcast (768*576). Ce qui, contrairement au MPEG, génère une quantité de données absolument colossale. Comment font-ils ? Tout simple : ils en ont profité pour inventer un disque optique réinscriptible capable de stocker plus de 8 Go de données sur deux faces, soit deux fois 20 minutes de vidéo. Vous êtes comme moi, vous aimeriez bien qu'ils commercialisent le disque de 8 Go réinscriptible sans la caméra ? Ben non, c'est pas prévu pour l'instant. L'ensemble ne sera de toutes façons disponible qu'à l'automne prochain.

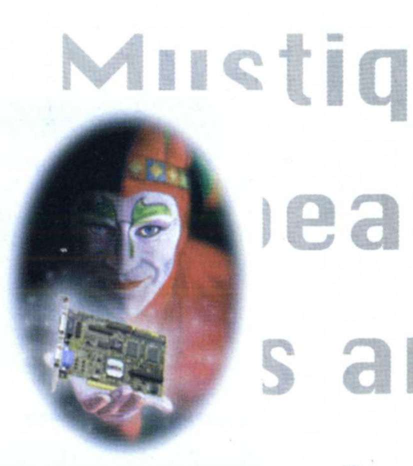
CHUTE DE PRIX

Pour accélérer la vitesse de lecture d'un CD (2X, 4X, 8X...) il faut augmenter sa vitesse de rotation. Le problème, c'est que lorsqu'il tourne trop vite, il induit des vibrations qui gênent la lecture. Teac a inventé un système qui détecte l'apparition de vibrations, et cale la vitesse de rotation juste en dessous de cette limite, avec un maximum de 6300 tours/minute, soit l'équivalent d'un disque dur bas de gamme. En plus, il adapte la vitesse de rotation selon qu'il lit les pistes intérieures ou extérieures du CD. Ça en fait un 12X de bonne facture, commercialisé sous le nom de CD-512E, au prix (américain pour l'instant) de 800 francs. Un 12X. 800 francs. Au moins, la sortie du DVD-Rom aura eu un effet positif.

Plus que dix-neuf ans à tenir : Bill Gates vient de promettre qu'il ne dirigerait plus Microsoft à 60 ans. Il en a 41. Faites le calcul.

MATROX MYSTIQUE

La Matrox Mystique connaît un beau succès. Vous avez certainement entendu parler de cette carte graphique accélératrice spécialisée dans la 3D et la vidéo. Elle équipera désormais en standard plusieurs modèles de la gamme Gateway et est soutenue par 70 éditeurs qui annoncent des logiciels tirant parti de son accélération, parmi lesquels Psygnosis, Mindscape, Eidos, Microsoft, LucasArts, Sierra, Electronic Arts, Virgin, ID Software, Activision, Gremlin, Codemasters, Adeline, Cryo et Core Design. Vous voulez des jeux accélérés par la Matrox ? En vrac, déjà en vente ou prévus dans les six prochains mois : Quake, Mechwarrior 2, F-22, Super EF 2000, Death Rally, Die Hard Trilogy, Tomb Raiders, Wipeout XL, Destruction Derby 2... et en octobre 97, Wing Commander 5 ! Yo !



sur vos ECRANS



EN CETTE FIN D'ANNÉE, LES SORTIES DE JEUX VIDÉO SONT EXTRÊMEMENT NOMBREUSES. MAIS TOUS CES PRODUITS NE SONT PAS D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE. ALORS POUR SÉPARER LE BON GRAIN DE L'IVRAIE, LISEZ DONC CES TESTS, SANS COMPROMIS.





Realms of the Haunting



HORREUR ET SATANISME

Si vous aimez les ambiances glauques, les couloirs sombres et les crucifix, Realm of the Haunting est à la hauteur de vos pires cauchemars. On y retrouve un certain Adam Randall, dont le père vient de décéder d'une manière mystérieuse. Ce dernier était prêtre et vous a légué un manoir apparemment vide. Si vous poussez un peu plus avant l'aventure, après avoir commencé à l'entrée de ce manoir, vous découvrirez qu'il n'est pas aussi vide que cela... Vous découvrirez aussi que cette aventure mêle deux genres bien distincts sur PC : le jeu en vue subjective à la Duke ou Quake, et le jeu d'aventure avec scènes en "full motion vidéo". Ce genre de mélange est somme toute assez rare et voilà de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. On commence en effet le jeu dans les couloirs du manoir et on trouve rapidement un pistolet qui fait tout de suite penser à Doom. Bon, les ennemis ne sont pas vraiment nombreux au début, alors on se met à fouiner un peu partout et là, ça devient un jeu d'aventure. On peut stocker les livres, les clefs et les objets que l'on trouve, pour pouvoir les utiliser ensuite grâce à un inventaire bien pratique. Et puis arrive la divine surprise : on rencontre son père dans une longue séquence de "motion vidéo". Si vous vous rappelez les séquences vidéo du jeu Normality, imaginez la même technique dans une ambiance de film d'horreur et avec quelques améliorations pour Realm. Ça s'appelle "True 3DTM engine" et vous en trouverez un peu partout dans ce jeu, genre 120 minutes de "full motion vidéo". Avec tous ces avantages, Realm of the Haunting n'atteint pourtant pas la perfection et reste un jeu moyen. Mais grâce à ce mélange des genres original et à un nombre de lieux à visiter assez énorme, il pourra plaire à ceux qui aiment l'horreur et le satanisme.

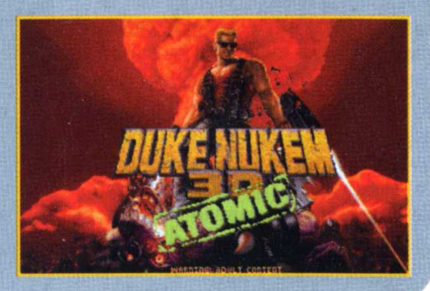
SPY

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Gremlin

Avis aux amateurs

"Plutonium", c'est le titre du "add-on" de Duke Nukem. Vous y retrouverez des filles, un nouveau chapitre, une nouvelle arme (un laser à micro-ondes), deux nouveaux ennemis - et des costauds ! - et un nouveau Boss. Mais ce n'est pas tout ! Si vous aimez vraiment Duke, vous pourrez personnaliser votre bureau Windows 95 grâce à deux très beaux thèmes et quelques économiseurs d'écran. Un bon complément, qui souffre quand même d'un gros, très gros défaut : cet add-on est considéré comme un "patch", mais un patch qui prend toutefois 70 mégas sur le disque dur !...





> sur vos écrans < sur vos écrans > sur vos écrans < sur vos écrans

Leisure Suit Larry 7

La croisière s'amuse... à poil !

Larry revient et il a la forme. Ses dernières aventures commençaient à nous fatiguer car elles manquaient d'inspiration. Mais ce nouvel épisode marque un tournant, Sierra ayant donné une grande liberté à Al Lowe, le créateur des Larry.

Le jeu se présente sous la forme d'un dessin animé d'excellente qualité (bien mieux que le pitoyable King Quest 7, le premier jeu en dessin animé de Sierra). Le style graphique est plus travaillé que dans les autres Larry, et les filles deviennent vraiment pulpeuses et attirantes : on se croirait presque dans un dessin animé porno.

Larry est un séducteur moche comme un pou qui n'a pour lui que son sens de la répartie. On suit ses tribulations amoureuses dans un scénario très drôle et surtout rafraîchissant car tous les dialogues, toutes les animations parlent de sexe. Des aventures, il va en avoir sur ce paquebot où évoluent des jolies filles peu farouches, souvent en maillot de bain.

Pour vous donner une idée de l'esprit du jeu, Larry doit enfoncer une carte dans les fesses d'un centaure pour pouvoir participer à un concours : bruitages et animations sont des plus explicites. Un autre exemple : le slip de bain de Larry est une tête d'éléphant avec une longue, longue trompe. En plus de l'histoire, Larry doit trouver 32 godemichets cachés dans le décor, juste pour le fun (il y en a un dans les remerciements à l'équipe de programmation).

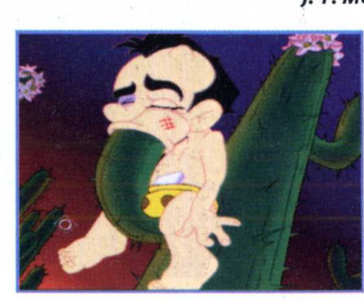
Autre innovation, le jeu est en «odorama» : une feuille à gratter comporte neuf odeurs correspondant à certaines étapes du jeu (certaines odeurs sont à gerber, d'autres agréables : devinez lesquelles).

La cote de popularité des Larry est remontée en flèche à la rédaction avec ce jeu qui nous a beaucoup fait rire, et on nous a promis que la version française sera soignée, avec une adaptation de tous les gags (les imitations de Clinton seront remplacées par des imitations de Chirac...).

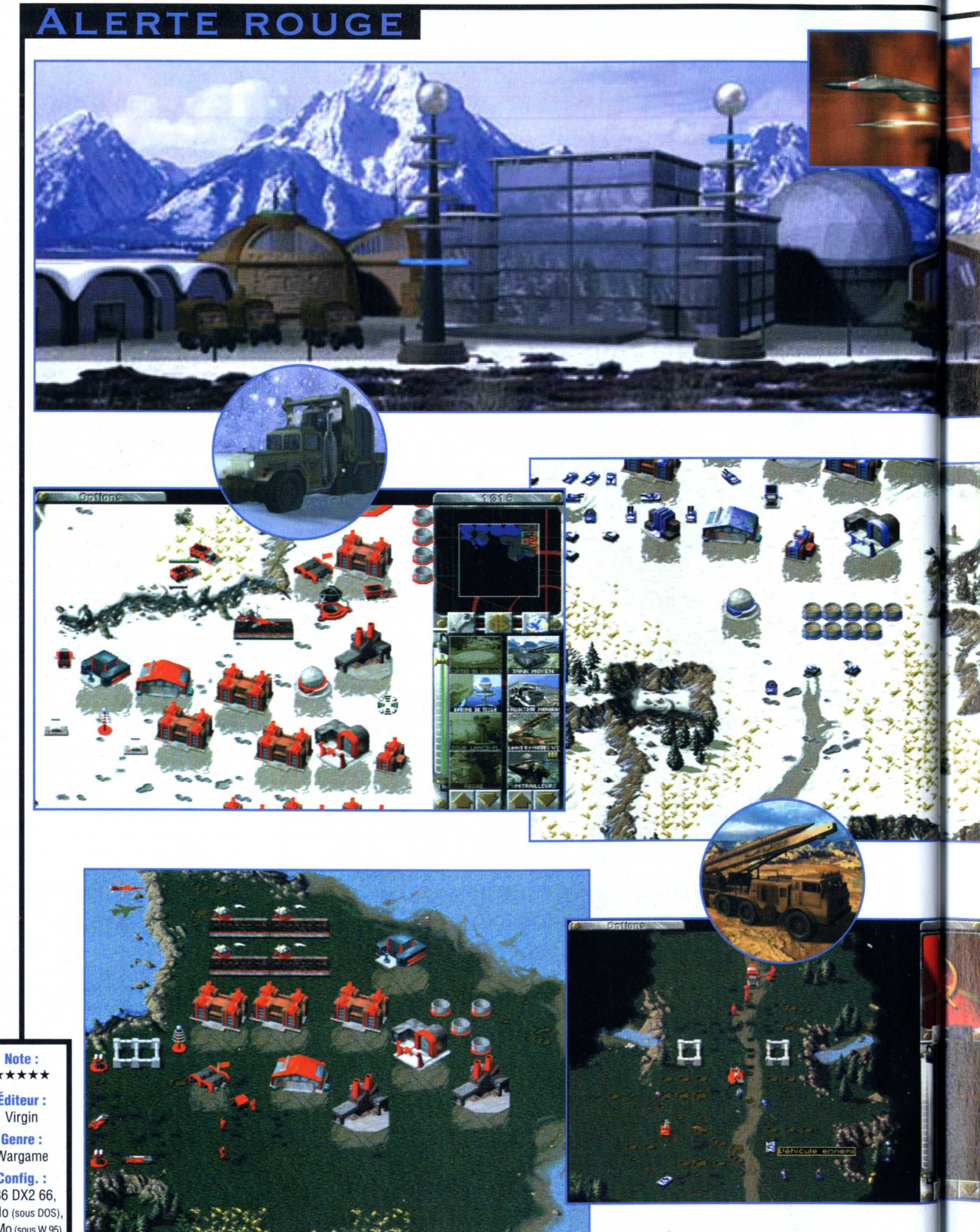
J.-F. MOLAS

Note : ★★★★☆
Éditeur : Sierra
Genre : Aventure
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo, VGA





ALERTE ROUGE



Note :
★★★★★

Éditeur :
Virgin

Genre :
Wargame

Config. :
486 DX2 66,
8 Mo (sous DOS),
16 Mo (sous W 95),
CD 2 x



La suite antérieure...

Command and Conquer, ce n'était rien ! Sinon le premier jet d'un des jeux les plus intéressants de l'année... Bref rappel des faits : l'action de Command and Conquer se déroulait dans un futur proche. Le monde était divisé en deux camps, le NOD et le GDI, qui essayaient de contrôler un maximum de territoires pour s'assurer une emprise totale sur un continent. C'est aussi à cette époque que l'on remarquait l'apparition d'un nouveau minerai, le Tibérium, qu'il fallait moissonner pour en tirer profit.

Deux ans après, voici Alerte rouge. L'action se passe en 1947. Albert Einstein met au point une machine à remonter le temps. Il décide de revenir en 1933 pour s'occuper du cas «Adolph Hitler». Il le rencontre et sitôt qu'il lui serre la main, le nazi disparaît. Mais, comme dirait Brecht : «Il est encore fécond, le ventre d'où surgit la bête immonde»... En effet, au retour d'Einstein dans son époque, le nazisme n'a jamais existé mais l'influence de Staline n'a cessé de croître et en 1947, la guerre contre l'Europe de l'Est fait encore rage. Maintenant, c'est à vous de prendre les choses en main. Vous pouvez choisir d'incarner l'Est ou l'Ouest. Le but est un contrôle total de l'Europe. On joue à Alerte rouge de la même manière qu'à Command and Conquer. Oui mais voilà : par quoi est remplacé le Tibérium, hérésie temporelle en 1947 ? Par des minéraux précieux, tout simplement... Vous me direz : «si ça se joue de la même manière que son prédécesseur, quel intérêt ?». C'est une excellente question que vous me posez là. Je vais donc y répondre sur le champ. Tout d'abord, ça se joue sous Windows 95. Bon, c'est vrai que ce n'est pas vraiment intéressant. Ça se joue sous DOS aussi. Ça, ça l'est déjà plus, car il reste d'irréductibles villageois refusant obstinément de passer à Windows 95 et on les comprend fort bien. Sinon, c'est en SVGA, c'est donc très beau, deux fois plus beau qu'avant, en fait. Exactement deux fois plus beau car, pour les prairies, par exemple, ce sont les mêmes textures que dans Command and Conquer. On aurait pu s'attendre quand même à quelques aménagements de ce côté-là... Que nenni et c'est bien dommage, car du côté des terrains, ce n'est pas vraiment très varié : neige, prairies, intérieurs. Oui, vous avez bien lu : intérieurs. Certaines missions se passent DANS les bâtiments, mais bon, elles ne sont pas très passionnantes. Ah ! Il y a aussi des scènes cinématiques, très belles et variées. Mais ce n'est pas tout cela qui permet à un jeu de devenir un chef-d'œuvre. Et Alerte rouge est un chef-d'œuvre. Les missions sont intéressantes, très intéressantes, même passionnantes si vous voyez ce que je veux dire. Ça commence un peu toujours de la même manière : on a une base, il faut l'agrandir, se débrouiller pour récolter le plus possible de minéraux précieux et tout et tout. Mais certaines missions ne se déroulent pas tout à fait comme ça. Exemple : vous dirigez un espion, un tout petit bonhomme. Il faut savoir que ce type d'unité n'est détectable que par des chiens. Justement, des clébards, y'en a. Ils font des rondes, à vous de les éviter. Il faut que l'espion pénètre dans un camp ennemi, qu'il vole un camion, qu'il traverse toute la carte en le conduisant (cette procédure est automatique). Arrivé à destination, il délivre une "commando" qui est chargée de détruire les batteries anti-aériennes qui se touvent dans le coin. Une fois ceci fait, elle peut prendre la poudre d'escampette grâce à l'hélico qui vient d'arriver. Ce n'est qu'ensuite qu'une petite armée arrivera avec quelques ingénieurs, histoire de capturer les bâtiments ennemis vitaux. À vous ensuite de commencer à gérer votre base... Voilà, ça, c'est l'un des scénarios d'Alerte rouge. Chacun des scénarios est une petite aventure comme celle-ci. Bien sûr, parfois, vous aurez une base dès le début de la mission. Mais à chaque fois surgiront des subtilités incroyables, comme celle où vos moissonneuses subiront un tir nourri de destroyers adverses. Pour pallier ce problème, une seule issue : envoyer des sous-marins. Oui mais voilà, quand on n'a pas un seul plan d'eau, c'est un peu ennuyeux. Dans ce cas-là, il faut investir une partie de la base ennemie pour y construire un chantier maritime. Envoyer des sous-marins pour défendre des moissonneuses, c'est quand même une idée tordue, non ?...

Jamais je n'avais vu des missions aussi intéressantes dans des jeux de stratégie en temps réel. Les musiques sont toujours bien musclées, et l'ambiance sonore est agréable. Bref, pas grand-chose à reprocher. Il est toutefois préférable de connaître Command and Conquer pour mieux comprendre certains des mécanismes d'Alerte rouge.

Léo de Urlevan





Pourquoi Windows ?

Pourquoi ont-ils développé Alerte rouge sous Windows ? Bon, tout le monde possède Format C: 95, mais c'est tout de même un danger, rapport aux bugs... C'est ce qui m'est arrivé plusieurs fois dans la réalisation de la soluce qui se trouve dans le magazine actuellement présent entre vos mimines. Une fois, je venais de terminer un niveau, l'ordinateur comptait les points, quand soudain, il s'est brusquement arrêté. Blocage, plantage, "buggage"... Westwood ? Microsoft ? Difficile de trouver un responsable. J'ai juste eu le temps de dire : m.... ! Une autre fois, en pleine partie, cette espèce de schmfff... qu'est Windows lance l'utilitaire appellé «Scandisk». Impossible de reprendre la main ! D'autre part, pourquoi les vidéos souffrent-elles de petits à-coups, de temps à autre, sous Windows, alors que ça passe nickel sous DOS ? Sous DOS, on a droit au même moteur que dans Command and Conquer. C'est tellement le même qu'avec ce système d'exploitation, il est impossible de jouer en SVGA. Hep, Billou ! Planque-toi. Un jour, tu devras répondre de tes agissements devant un tribunal populaire d'utilisateurs de Perte de temps 95...

Dragon Lore 2



La belle aventure



Je ne suis pas très fan des produits Cryo, généralement beaux mais inintéressants, et surtout pas de Dragon Lore en particulier, qui était laid ET inintéressant. Mais les démos de ces nouveaux produits semblaient montrer un changement de cap et j'étais impatient de tester Dragon Lore 2.

L'histoire raconte les nouvelles mésaventures de Vernes, dont le titre de "Chevalier Dragon" est contesté parce qu'il n'a plus de dragons sous ses ordres. Il devra retrouver Maraach, le dragon de feu, afin de pouvoir se présenter la tête haute au Tournoi des Sept Lances. Son périple l'emmènera à travers la Vallée et de nombreux ennemis se mettront sur sa route, dont Cariachand, un prince dragon peu fréquentable.

Il est incontestable que des progrès ont été faits : les graphismes, à base d'images de synthèse, sont splendides, les musiques magnifiques, et les déplacements précalculés sont mieux pensés. L'histoire connaît elle aussi des rebondissements, qui donnent plus l'impression d'être dans un film interactif de qualité que dans un jeu d'aventure, tant les scènes intermédiaires sont nombreuses. On en viendrait presque à trouver ce jeu excellent, mais de multiples petits défauts viennent gâcher le plaisir : il a fallu deux installations pour avoir l'intro' et les bruitages disparaissent de temps en temps. Le pire reste les combats : on ne sait jamais si l'on touche son adversaire et il suffit de cliquer frénétiquement pour que Vernes frappe. On aurait pu se passer de cette étape du jeu !

Mr M.

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Cryo







Le prince Arthus se porta garant de la filiation de Werner, mais Cariachand n'en avait que faire.

Safecracker

Plus aucun coffre-fort ne vous résistera...





Dans Safecracker, vous êtes un gars qui a décidé d'entrer dans une baraque. Une société a décidé de vous embaucher si vous arrivez à ouvrir tous les coffres-forts. Cette entreprise fabrique justement des coffres-forts. On vous met à l'épreuve. Bon. Mais une grande baraque, hein, attention ! D'ailleurs, ce sont plutôt des bureaux, luxueux tout plein. C'est tellement luxueux qu'il y a à peu près un coffre-fort par bureau. Tous les coffres-forts ne sont pas spécialement pleins de trésors, de billets de banque ou du dernier exemplaire de PC Soluces. Non, ces coffres sont pleins d'indices pour vous permettre d'avancer plus loin dans le jeu. Mais on ne se contente pas d'ouvrir un coffre en en actionnant la poignée. Pour lui faire révéler son contenu, il faut résoudre des énigmes. Certaines d'entre elles ne sont pas très compliquées : des combinaisons de 3 molettes à 4 crans (donc 12 possibilités en tout), par exemple. Parfois, on trouve un objet dans un de ces coffres : une manivelle. Vous devrez l'utiliser plus tard pour actionner un objet.

Un des points faibles du soft, c'est que l'on est désarçonné au début. Pas la moindre séquence d'intro permettant de situer l'action. On ne reste jamais bloqué longtemps au même endroit car on peut accéder à une grande partie de la villa dès le début de la partie. Les énigmes sont toujours logiques mais on se perd un peu dans les différentes pièces, fort nombreuses. Safecracker reste cependant un jeu honnête, pas transcendant, mais tout de même agréable.

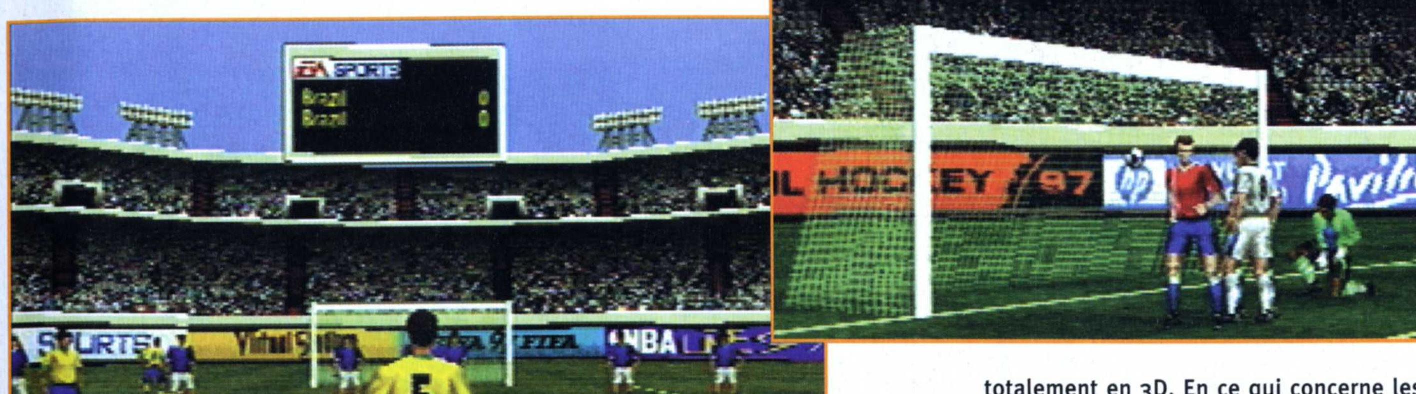
Xavier ALLARD



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Daydream Software



FIFA 97







La Star, c'est vous

Avec NHL 97, c'est le mois des produits EA Sports. Fifa 97 reprend tous les ingrédients qui ont fait son succès depuis des années sur la majorité des formats (consoles ou micros). Tout comme NHL 97, Fifa bénéficie de la technologie Virtual Stadium d'Electronic Arts. Désormais, vous évoluerez dans un environnement totalement en 3D. En ce qui concerne les animations, elles ont été réalisées avec la technique de la Motion Capture et le célèbre David Ginola a servi de modèle. Peut-on faire plus réaliste ? D'ailleurs, il a aussi participé à l'enregistrement des voix pour les commentaires, en français SVP.

L'intelligence des joueurs semble avoir été retouchée. À ce sujet, il est assez difficile de marquer. Terminé les buts aisés dans des positions toujours identiques. Vous allez devoir faire preuve d'un peu de tactique. Les nombreuses options aideront les fanatiques du foot. Les débutants se contenteront des sélections par défaut.

La nouveauté, hormis l'aspect technique, réside dans la présence d'un mode Foot en salle. Plutôt bien faite, cette nouvelle possibilité offre d'autres réjouissances par rapport à son homologue "plein air". Les actions y sont plus vives et marquer n'est pas chose aisée. De plus, on peut profiter des murs.

En conclusion, Fifa 97 présente une simulation réussie qui plaira à un grand nombre et fonctionne correctement sur des configurations moyennes. Maintenant, est-ce qu'on retrouvera un jour la jouabilité des Kick off, Goal et Sensible Soccer ? Qui sait...

Michel HOUNG



Note : ★★★★☆
Éditeur : Electronic Arts
Genre : Football
Config. : P 75, 8 Mo (sous W95), CD 2x





sur vos écrans > sur vos écrans

Sega Rally

Accès réservé aux grosses cylindrées

Je vous vois venir... Encore un jeu de voitures, me direz-vous ! Oui, mais quel jeu ! Sega Rally n'est certainement pas le genre de jeu à laisser indifférent. Après un succès incontesté en arcade comme sur console (c'est le meilleur jeu de voiture sur Saturn !), il se décide enfin à s'arrêter aux stands de l'écurie PC. La conduite est agréable, les sensations fidèles, et les options identiques aux autres versions. Seul le décor s'avère un peu brouillon pour qui ne possèderait pas un moteur version P200 Turbo Injection. En effet, seules les grosses config's pourront profiter du SVGA et de textures propres. Pour le reste, rien à redire, le jeu est très bien conçu. Outre les modes deux joueurs et Link, on compte même une aide intégrée au jeu sur les différents circuits, les options et même la façon d'aborder les virages correctement. Une référence en la matière, pour peu qu'on ait la possibilité d'y jouer dans des conditions optimales. Même s'il a beaucoup inspiré ses concurrents, les jeux de course actuels le dépassent, car ce dernier ne propose que quatre circuits différents.

GREG

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sega





Une poupée pleine aux as

Marlowe en petite forme



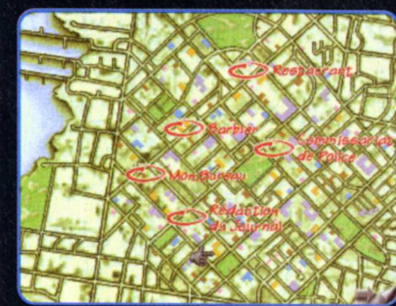
Les jeux en vidéo sont la plupart du temps décevants : peu d'interactivité, c'est bien souvent moche et ça se termine rapidement. D'un autre côté, les enquêtes policières sont extrêmement intéressantes. Elles constituent une sorte de sous-genre des jeux d'aventure. Malgré le fait qu'"Une poupée pleine aux as" soit entièrement en vidéo, il reste un jeu. D'une part, les vidéos sont d'excellente qualité, les meilleures jamais réalisées sur micro à ce jour, mais c'est véritablement une enquête à mener comme dans les jeux traditionnels où l'on ramasse des objets, où l'on recueille des indices et tout le reste. Détail important : les acteurs sont bons...

Dès le début du jeu, vous prenez connaissance de votre nouvelle enquête : vous devez retrouver le frère d'une nana, fort jolie d'ailleurs. Très peu d'indices au début. D'un autre côté, votre associé vous demande de prendre en filature un avocat. Une double mission, donc.









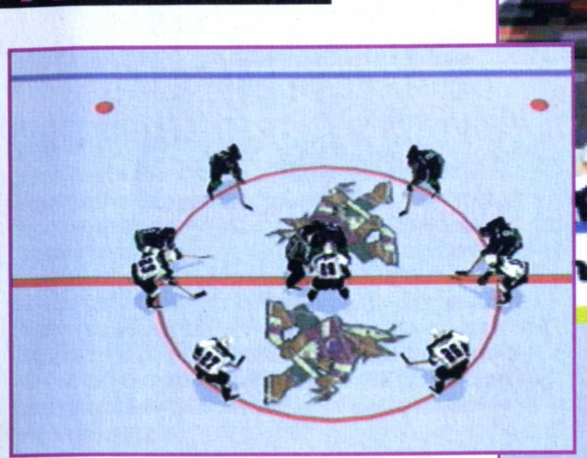


Le jeu souffre tout de même d'un petit défaut et d'un autre plus grave. Certains écrans sont curieusement affreusement laids, notamment ceux de la présentation des lieux : le commissariat, le restaurant, le barbier : beurk ! beurk ! beurk ! Et, là c'est plus grave, l'interface n'est pas du tout, mais pas du tout au point. La gestion des objets de votre inventaire est catastrophique. Prendre un objet et le placer dans ses poches est très pénible. Et cela se ressent grandement sur le plaisir que l'on a à jouer. Dommage.

Léo de URLEVAN

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Philips

NHL 97



Cherchez pas *les crosses*

On ne change pas une recette qui marche. Telle est la devise d'Electronic Arts. Avec sa gamme EA Sports, cet éditeur américain s'est imposé dans le domaine des simulations sportives.

La version 97 de sa célèbre simulation de hockey sur glace atteint des sommets. Utilisant sa technologie Virtual Stadium qu'on retrouve aussi dans FIFA 97 (test dans ce même numéro), NHL 97 garde la même jouabilité, le même fun que les précédentes moutures, mais avec une réalisation exemplaire. Non seulement le jeu est en 3D texturée temps réel, mais en plus, les personnages ont bénéficié de la Motion Capture pour des animations criantes de vérité. 3D oblige, le jeu présente désormais plusieurs vues possibles (huit en tout).

Fidèles au concept d'origine, les softs d'EA Sports proposent toujours une foultitude d'options. Même si cela peut parfois paraître rébarbatif et agaçant alors qu'on veut juste se défouler, ces options sont le signe d'une durée de vie exceptionnelle. Les puristes y trouveront certainement leur compte. Statistiques des équipes et des joueurs de la NHLPA, tactiques, création ou transfert des joueurs, bref, rien ne manque à la version 97. NHL 97 est le meilleur jeu de hockey sur glace sur PC et je ne me mouille pas beaucoup en disant cela. Si vous êtes fan de ce sport, vous ne commettrez aucune erreur en achetant ce soft.

Michel HOUNG









Note : ★★★★☆

Éditeur : Electronic Arts

Genre : Hockey sur glace

Config. : P 75, 8 Mo (sous DOS), 16 Mo (sous W95), CD 2x

Hunter Hunted



Qui est la proie ?

Hunter Hunted fait partie d'une catégorie de programmes que je considère comme extrêmement importants. Rien dans ce soft ne le placera jamais au panthéon des jeux vidéo, mais son efficacité le rend abordable à tous. Jeu de plates-formes en 2D, Hunter Hunted vous permet d'incarner aussi bien un humain qu'un monstre. Le but de chaque niveau est de trouver la sortie et de compléter quelques objectifs secondaires. Bref, comme vous pouvez le remarquer, il n'y a rien de particulièrement nouveau. D'un point de vue graphique, les auteurs ont soigné leur "bébé" avec des personnages réalisés en images de synthèse et bénéficiant de la Motion Capture. La force d'Hunter Hunted est sa jouabilité. Les personnages sont maniables et les nombreuses armes à leur portée assez faciles d'accès. Avec un nombre de niveaux conséquent et la possibilité de jouer à deux sur un même PC, Hunter Hunted est tout à fait le genre de produits qui vous accrochera dès les premières minutes..

Michel HOUNG







Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Sierra

US Navy Fighter 97

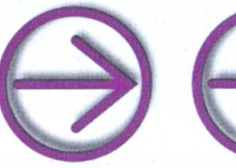
Plus rapide en 97

US Navy Fighter 97 n'est pas à proprement parler un nouveau simulateur de vol, mais simplement une nouvelle version d'US Navy Fighter tournant uniquement sous Windows 95. L'intérêt de cette version était, selon l'éditeur, d'avoir une vitesse d'affichage plus élevée, car sous DOS, le jeu ne brillait pas par sa rapidité. Le soft est en effet plus rapide, et donc plus jouable, mais le gain n'est pas renversant et ne mérite pas de racheter le jeu, surtout que les paysages sont loin d'atteindre le niveau de qualité des derniers simulateurs de vol sortis en cette fin d'année. Néanmoins, c'est le seul simulateur à proposer de piloter autant d'avions (seize avions dont le F-18, le Corsair, le Mig 17..) et le maniement des avions est assez réaliste. Si vous êtes vraiment accro des avions de chasse modernes, vous y trouverez sûrement votre compte, d'autant qu'il y a de nombreuses missions.

Mr M.



Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Electronic Arts







HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
THE SUCCESSION WARS

Une succession bien assurée

Je vous l'avouerai franchement, je voyais d'un mauvais œil la sortie de Heroes of Might and Magic 2. J'avais encore en mémoire le test de Deadly Games, une suite minable de Jagged Alliance qui n'apportait rien de bien nouveau et qui n'aurait donc jamais dû sortir. Mais les gens de New World Computing semblent plus sérieux que ceux de Sirtech : Heroes of M & M 2 est un bon jeu, passionnant même pour ceux qui ont déjà joué au premier épisode.

Les mécanismes essentiels n'ont pas changé. À la tête d'un fief (un château et son village) qui change selon votre race, vous devez conquérir le royaume. Une bonne gestion des ressources du fief que





l'on construit permet d'acheter des héros, qui sont des chefs de guerre. Chacun de ces héros est caractérisé par des attributs qui influenceront les combats : attaque, défense... L'attribut le plus important est la magie, car elle permet aux héros de lancer des sorts qui peuvent transformer le cours de la bataille : sort de ralentissement pour bloquer l'ennemi, sort de protection contre les armes de jet... Au total, ce sont plus de 65 sorts, répartis en 5 niveaux, les héros améliorant leurs attributs avec l'expérience.

Mais le héros n'est que la tête pensante de chacune des armées, ce sont les troupes qui vont se taper dessus. Pour constituer ses armées, on a aussi le choix puisqu'il y a 66 races (qui dit mieux ?) particulièrement variées : Vampire, Phoenix, Esprit (de l'air, du feu....), Génie, Chevalier... Ces races ne sont pas toute disponibles au début : elles dépendent du camp dans lequel vous jouez et des constructions que vous avez dans votre fief, mais on peut les obtenir en prenant les fiefs des adversaires.

Cumulant les attraits de plusieurs types de jeux (gestion, wargame en tour de jeux, exploration, jeux de rôle), Heroes of M & M 2 est un jeu complet d'une grande richesse. Outre les 40 scénarii, on peut jouer en mode Campagne (avec des scènes intermédiaires entre chaque scénario) ou en réseau jusqu'à 6. Et pour ceux qui ne seraient pas encore convaincus, il y a même un éditeur de scénarii !

La réalisation est tout aussi impeccable. Le SVGA est à l'honneur et chaque sort, chaque troupe, a droit à une animation. Les dragons volent, les vampires se transforment en chauves-souris, les chevaliers avancent dans un cliquetis d'armure... Certains sorts ont même des représentations visuelles originales : l'un d'eux provoque un effet de flou tout droit sorti de Photoshop.

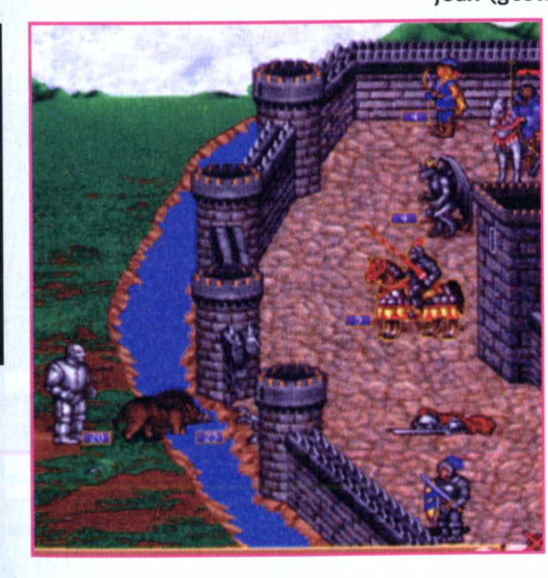
Les musiques, souvent le parent pauvre des wargames, n'ont pas été oubliées : elles sont nombreuses sur le CD et parfois surprenantes (dans l'une d'elles, on entend une cantatrice interpréter une partition assez baroque) mais collant bien au thème fantastique.

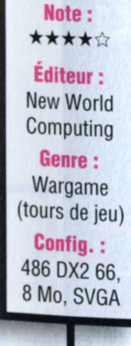
Excellent jeu, Heroes of Might and Magic 2 n'a aucun défaut, mis à part l'option Retraite dans les combats, qui ne sert toujours à rien puisque l'on perd son héros. Voila l'un des jeux à offrir pour Noël.

J.-F. MOLAS









Note : ★★★★☆

Éditeur : New World Computing

Genre : Wargame (tours de jeu)

Config. : 486 DX2 66, 8 Mo, SVGA

Decathlon



Les dieux du stade

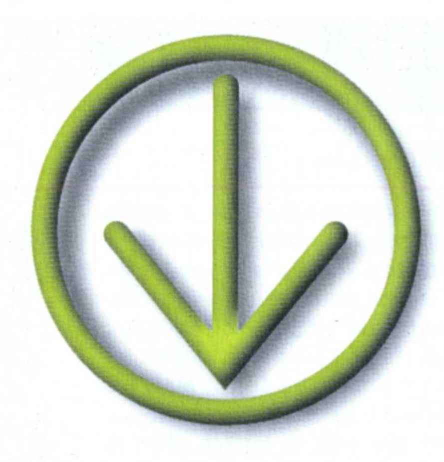
Après l'engouement des Jeux Olympiques, on aurait pu s'attendre à une accalmie au niveau des adaptations sportives. Il n'en est rien puisque sort Decathlon, qui s'avère être la meilleure des simulations ; peut-être parce qu'elle est sortie après la période "J.O." et que les programmeurs ont eu plus de temps pour affiner le produit ? Sans aucun doute. Attention, il s'agit ici d'une vraie simulation : il vous faudra gérer votre capital énergie, ce qui va quand même plus loin que le simple fait d'appuyer sur les touches comme un malade pour avancer plus vite...



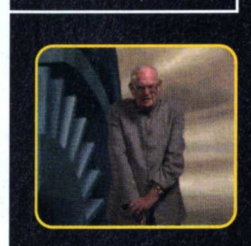
C'est difficile et c'est en temps réel. Un 4000 mètres, par exemple, c'est dur et plein de surprises. La réalisation est intéressante : on y trouve des textures mappées, le jeu est relativement rapide (certaines épreuves de course, notamment, souffrent de légers ralentissements) et le réalisme dans les animations des sportifs est au rendez-vous.

Xavier ALLARD

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** 3DO Studio



Rama





Un mouton, deux moutons, trois...

L'action se passe dans un futur éloigné. Un énorme vaisseau a été repéré dans le système solaire. Les Terriens, très zen, ont donc décidé de le détruire. Vous faites partie de l'équipage, mais vous n'êtes pas très chaud pour ce type de nettoyage par le vide. Vous êtes plutôt du genre Mulder, le premier contact et tout ça. C'est plutôt bien, car vous n'allez pas rencontrer une, ni deux, mais trois races d'extraterrestres. Cette aventure est inspirée d'un bouquin d'Arthur Clarke.

Tout cela serait sans doute très bien si je ne m'étais pas ennuyé comme un rat mort. Rarement, devant mon écran, le temps n'a passé aussi lentement. Dommage, ç'aurait pu être plus intéressant si chaque écran ne donnait pas envie de pousser un super-roupillon.

Xavier ALLARD

Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Coktel-Sierra

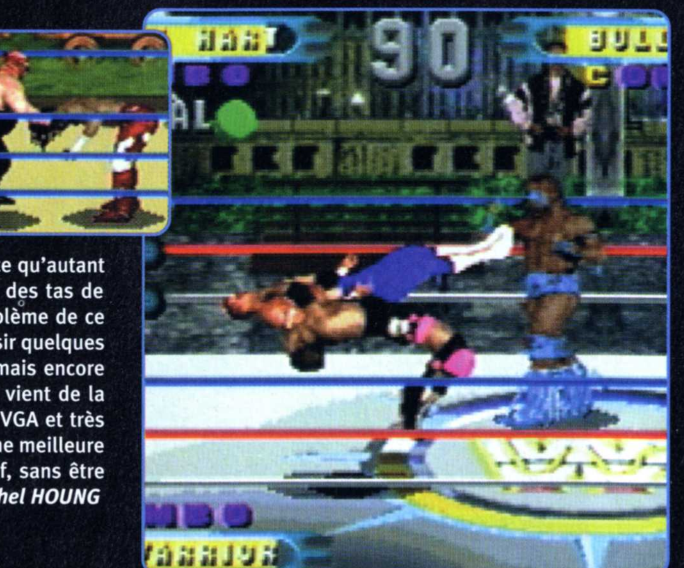
WWF : In your House

Double nelson

La saga des WWF continue sur PC. Cette nouvelle version propose une dizaine de superstars du catch pour des combats encore plus délirants. Utilisant toujours des sprites à base de "digitalisations", WWF in you House propose une jouabilité acceptable pour peu que vous ayez un joypad, parce qu'autant vous dire qu'avec le clavier, c'est pas terrible. Traité de manière comique avec des tas de coups spéciaux et autres délires acrobatiques, WWF est plutôt amusant. Le problème de ce soft, c'est qu'il est totalement destiné aux fanatiques. Les autres y prendront plaisir quelques minutes puis s'en lasseront très vite. Le mode Multi-joueurs offre plus de fun, mais encore faut-il avoir des adversaires avec qui se bastonner. L'aspect le plus critiquable vient de la réalisation qui est vraiment indigne du PC. On se retrouve face à des écrans en VGA et très peu de couleurs. Il n'y a aucune raison pour qu'un soft pareil ne bénéficie pas d'une meilleure réalisation. Le son sauve un peu les meubles avec des bruitages "péchus". Bref, sans être une foudre, WWF in Your House est marrant. Sans plus.

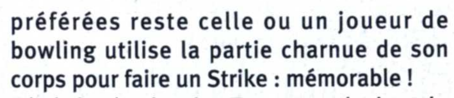
Michel HOUNG

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Acclaim



TOONSTRUCK





La guerre des Toons

Inspiré de Roger Rabbit, Toonstruck est un soft qui va loin, beaucoup plus loin que les jeux d'aventure habituels. On sent qu'il y a derrière un éditeur capable d'investir de gros moyens, à la manière des majors hollywoodiennes.

Le jeu commence par une intro plein écran d'une dizaine de minutes qui plante bien le décor. Marc Blanc est un dessinateur qui n'arrive plus à voir les petits lapins en peinture et qui doit pourtant en créer de nouveaux pour célébrer les dix ans d'un dessin animé. Alors qu'il allait s'endormir sur sa table à dessin, abandonné par l'inspiration, il est happé par sa télévision et plonge dans un dessin animé. Là, il retrouve ses créations habituelles, mais aussi Flux, un lapin "new-look" sorti de sa mémoire, qu'il n'avait jamais osé montrer à quiconque. Afin de revenir dans le monde des humains, Blanc devra aider les "Toons" à se débarrasser d'un méchant, qui transforme les gentils Toons du samedi matin en personnages de BD underground.

Pour le rôle du dessinateur, Virgin a débauché Christopher Llyod, le savant fou de "Retour vers le futur", qui s'en donne à cœur joie dans un univers au moins aussi givré que lui. Une parfaite maîtrise du fond





bleu (en l'occurrence le fond utilisé était vert) a permis d'intégrer Llyod dans les décors dessinés, à la manière d'une des premières scènes du jeu où on le voit descendre un escalier : c'est du beau travail (Phantasmagoria est loin derrière).

L'aventure commence d'une façon assez classique, mais elle dérape vite vers des scènes à se plier en quatre quand Llyod visite Zanydu, le pays des Toons loufoques, ou Nefaria, le royaume des méchants Toons. Une de mes scènes préférées reste celle ou un joueur de bowling utilise la partie charnue de son corps pour faire un Strike : mémorable !

Côté durée de vie, Toonstruck tient la distance, et on se demande comment ils ont fait pour faire rentrer tout ça sur deux CD. L'interface simple permet quand même de progresser à bonne allure, surtout si vous êtes observateur, car de nombreux indices sont là pour vous aider.

Un dernier mot sur la localisation. Toonstruck est entièrement en VF : on retrouve les voix françaises d'acteurs "célèbres" (Patrick Préjean, Micheline Dax), les jeux de mots sont transposés en français, et même certains éléments du décor ont été redessinés. Effort louable qu'on applaudit des deux mains, mais si vous comprenez l'anglais, essayez de jouer sur la VO : les jeux de mots sont plus drôles et certaines voix mieux faites (le loup de la VO a une voix d'outre-tombe FANTASTIQUE alors qu'en français c'est une simple voix grave).

Mais bon, Toonstruck est un jeu génial, un cadeau à se faire à soi-même pour Noël si personne ne vous l'a déjà offert.

J.-F. MOLAS

Note : ★★★★★
Éditeur : Virgin
Genre : Aventure
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo (sous DOS), SVGA





NBA Jam Extreme









Dunkez à donf !

Acclaim est le spécialiste des séries à succès que l'on exploite juqu'à la moëlle. Avec le succès de NBA Jam, elle ne pouvait en rester là. Histoire de ne pas être à la traîne sur le plan technique, NBA Jam Extreme entre dans le monde de la 3D. Utilisant la technologie de la Motion Capture qu'Acclaim a elle-même porté à l'avant-scène, les basketteurs possèdent des animations aussi réalistes que possible dans la majeure partie des cas. En effet, l'originalité de la série des NBA Jam provient des coups spéciaux : des Dunks et autres Slams de folie, avec triple saut périlleux pour un spectacle garanti. Malheureusement, la version PC souffre d'une fluidité moyenne, y compris sur de grosses configurations (P 166), ce qui porte bien entendu atteinte à la jouabilité. Pour vous donner une idée, sur un P 100, tous les détails enlevés, le jeu saccade encore. Bref, à moins d'avoir de bonnes configurations et malgré un fun indéniable, NBA Jam Extreme est sympa sans plus. Pour les connaisseurs, sachez que de nombreux Cheat Codes et autres personnages cachés sont à l'ordre du jour.

Michel HOUNG

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Acclaim

Skynet



Innovation

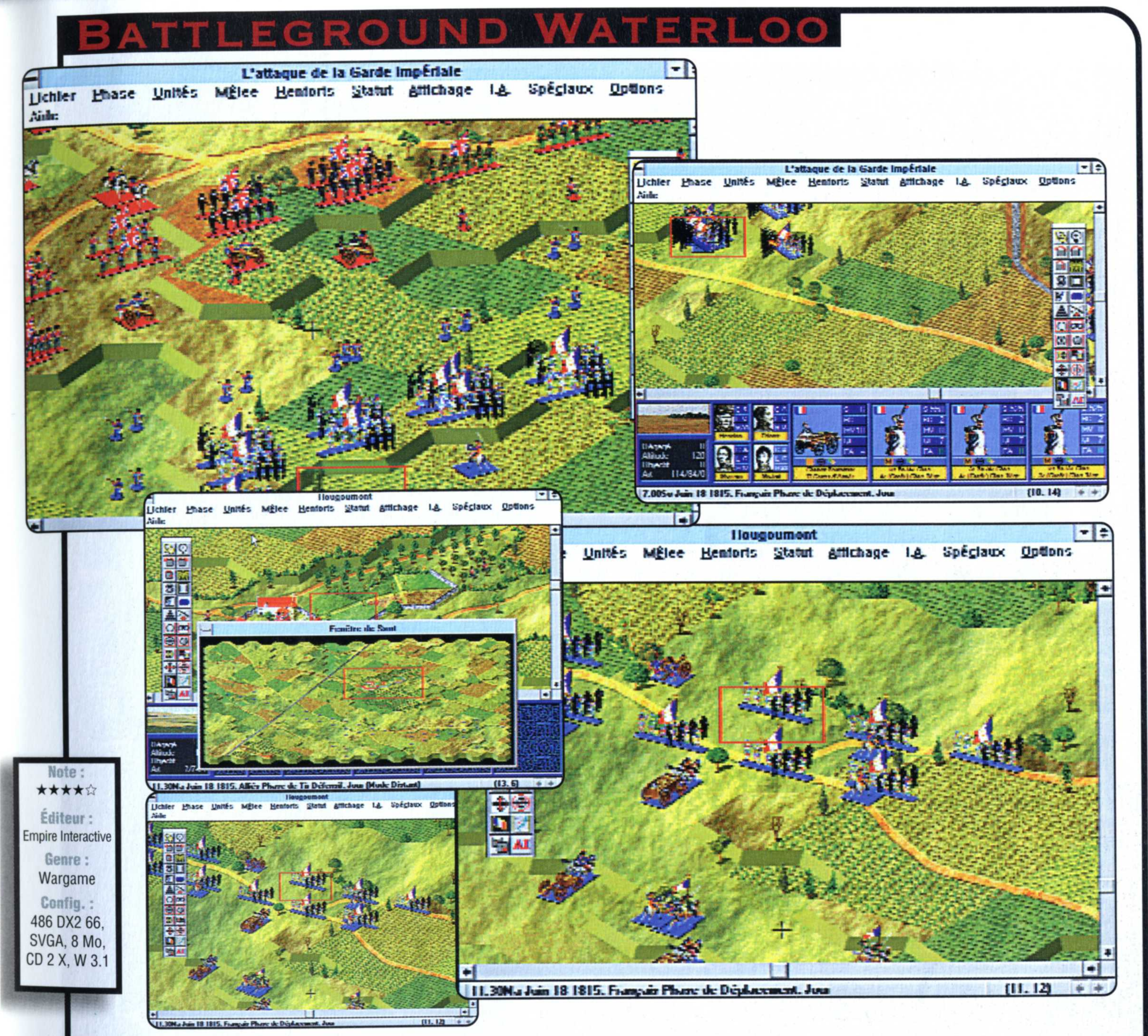
Après Future Shock, Bethesda nous propose une nouvelle mouture de son Doom-like dans l'univers de Terminator.

L'histoire se déroule après la destruction du monde par l'ordinateur Skynet. Du côté de la résistance, vous devez détruire Skynet au cours de missions variées. Contrairement à un simple Doom-like, chaque mission à un briefing : cela donne un côté aventure plus intéressant. Mais l'innovation majeure est la possibilité de conduire des véhicules dans certaines missions : jeep, tank, hélico ! Par exemple, à bord de la jeep, on contrôle d'une main le volant et les pédales, et de l'autre le canon de la jeep. Cette idée est excellente mais il faut savoir jouer des deux mains et ceux qui ont déjà du mal à maîtriser Doom risquent de ne rien y comprendre. Pour le reste, c'est un doom-like classique, qui propose quand même de très nombreuses armes : dès la première mission, on récupère six armes sur les dix-sept proposées ! L'ambiance est bien rendue, le scénario intéressant, mais le moteur 3D poussif tire le jeu vers le bas (seul le VGA est correct).

Mr M.

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Bethesda Software

BATTLEGROUND WATERLOO



Note : ★★★★☆

Éditeur : Empire Interactive

Genre : Wargame

Config. : 486 DX2 66, SVGA, 8 Mo, CD 2 X, W 3.1

Vive l'empereur !

Le plan était bien conçu, Napoléon avait tout prévu. Tandis qu'il jetait une partie de son armée dans une attaque frontale contre les Anglais, Grouchy devait intervenir en prenant l'ennemi à revers dans une tenaille qui les aurait mis à genoux. Mais l'Histoire en avait décidé autrement. Au lieu de Grouchy, c'est l'armée prussienne de Blücher qui vint au secours des Anglais, et c'en fut fini des rêves de conquête du little big Man. Battleground Waterloo nous donne l'occasion de revivre cette grande défaite napoléonienne dans un Wargame qui n'est pas des plus simples. Tournant sous Windows 3.11 et souffrant donc des lenteurs inhérentes à ce système, ce soft est réservé aux spécialistes du genre car les contraintes imposées par les mécanismes de jeu sont nombreuses et il faut un certain temps d'adaptation avant de s'y retrouver dans les phases qui décomposent un tour de jeu (mouvement, tir offensif, tir défensif, ralliement...). Le positionnement des unités est aussi un facteur lourd à gérer car il prend en compte l'orientation du pion dans l'hexagone et les effets de première ligne (si vous mettez plusieurs unités dans un hexagone, seule la première ligne peut tirer). Encore plus complexe, on doit utiliser les commandants pour contrôler ses troupes, afin d'en tirer le meilleur parti. Ce ne sont que quelques exemples qui montrent la difficulté du jeu, mais une option permet de modifier cette dernière, pour ne pas faire pire que Napoléon dans les premières parties (on peut ainsi couper le brouillard de guerre).

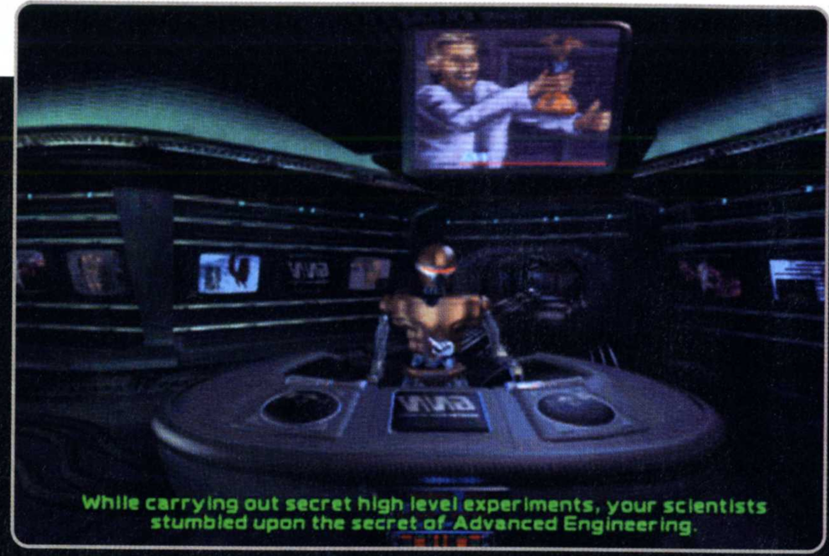
L'aspect graphique du jeu est bon : la carte est en SVGA (le relief stylisé est parfois difficile à apprécier), les troupes sont représentées en médaillon par des illustrations qui enchanteront les spécialistes de la période, et on a droit à quelques scènes vidéo illustrant les moments forts de l'action.

Waterloo tient la route, mais sa lourdeur et son interface rébarbative montrent que le moteur du jeu est poussé dans ses derniers retranchements (le défilement de la carte est horriblement lent). Pour les trois prochains Battleground, j'espère que les choses auront changé, ou alors la note risque de s'en ressentir. Rendez-vous est pris.

J-F MOLAS

Master of Orion 2





Novices s'abstenir

Elle est enfin sortie cette suite de Master of Orion ! Depuis le temps qu'elle était annoncée et avec les difficultés qu'a traversées Microprose, j'avais peur qu'elle n'arrive jamais. Pourquoi cette attente ? Tout simplement parce que Master of Orion était un jeu de gestion de science-fiction incroyablement complet. Mais parlons de son successeur. Première chose, les graphismes ont radicalement changé puisqu'on passe d'un style BD américaine très années 60 à un panachage d'images de synthèse et de dessins qui semblent avoir été faits à l'aérographe, le tout en SVGA : c'est assez réussi. Ensuite, on découvre que le jeu a peu changé dans ses mécanismes, mais que tout est plus détaillé. Le principe est, toujours, de conquérir la galaxie et d'être élu empereur par les autres races, en utilisant toutes les armes de la guerre : recherche, diplomatie, espionnage, commerce. En premier lieu, il faut choisir sa race parmi les onze disponibles, ou créer sa propre race. De ce choix dépendra une bonne partie de la stratégie à adopter car chaque race a ses talents propres : les humains sont de bons diplomates, les Darlocks des espions hors pair et les Psilons font d'excellents scientifiques. Les débuts sont ensuite difficiles, car il faut tout construire dans une galaxie qui n'attend que d'être conquise. Il faut gérer les installation des planètes, la recherche (le catalogue de recherche est encore plus ÉNORME qu'avant) et construire ses vaisseaux spatiaux. La construction d'un vaisseau est d'ailleurs plus complexe puisque, maintenant, même l'orientation des armes est prise en compte (un canon placé à la proue d'un vaisseau ne pourra pas toucher un ennemi situé à l'arrière). La partie combats est donc plus tactique car il ne suffit plus d'avoir la meilleure arme, il faut aussi manœuvrer pour bien placer sa flotte. Dernière nouveauté importante, on peut recruter des leaders afin de prendre le commandement des vaisseaux spatiaux ou d'accroître la productivité des planètes. Avec le temps, ces leaders gagnent de l'expérience et deviennent plus efficaces, donnant une forte valeur ajoutée à votre race.

Master of Orion 2 est un jeu passionnant qui plongera les joueurs amateurs de jeu de gestion dans un univers complexe, d'une richesse inouïe. Pour les novices, ce jeu risque quand même de les rebuter car il y a beaucoup de paramètres à gérer et l'ordinateur joue très bien. Il y a cependant une aide intégrée et un didacticiel pour commencer en douceur.
Il ne reste qu'à attendre la sortie de Master of Magic 2, un jeu similaire mais dans une ambiance Heroic-Fantasy, et mon bonheur sera complet.

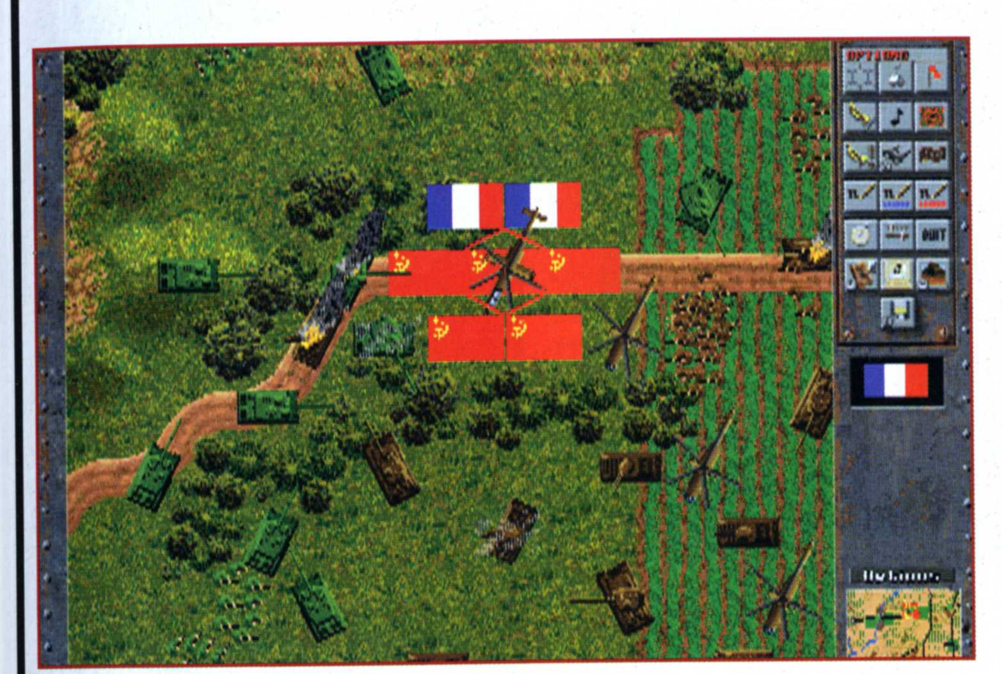
Mr M

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Electronic Arts





STEEL PANTHERS 2





Note : ★★★★☆
Éditeur : SSI
Genre : Wargame
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo, VGA

La mort des Wargames papier...

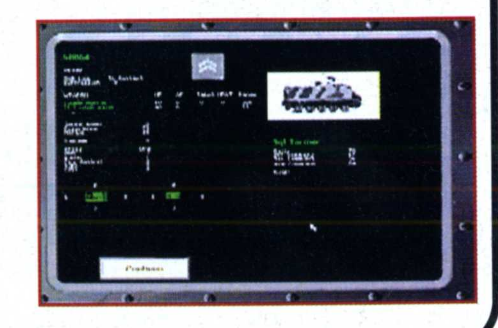
Steel Panthers 2 est un bijou du Wargame, une Rolls aux chromes rutilants. Pour les connaisseurs, c'est plus ou moins une adaptation de Squad Leader, le Wargame papier le plus complet que l'on puisse trouver. Cette suite s'attaque à la période contemporaine, de la guerre de Corée à celle du Golfe, avec une incursion dans le futur proche. On a donc la possibilité d'utiliser les armements modernes, chars Abraham, missiles Stinger, hélicos de combat, avions de chasse ! Et j'en passe, car le catalogue d'armement dans lequel on puise pour constituer ses troupes est une véritable encyclopédie des machines de guerre, où chaque détail est pris en compte, comme par exemple le blindage des tourelles des chars, indiqué pour les quatre directions (avant, arrière...).

Sur le terrain, cette foule de paramètres ne se traduit pas par une complexité rebutante. Les mécanismes sont en effet très simples : chaque unité a un certain nombre de points d'action qui lui permettent de se déplacer ou de tirer ; c'est plus rapide que les Wargames découpés en phases de jeu et pas moins efficace, surtout que l'interface, basée sur la souris, facilite la tâche (les menus sont là principalement pour accéder à quelques options facultatives, tels les fonctions de zoom/"un zoom" sur la carte ou l'affichage des hexagones).

Les parties sont donc rapides, ce qui correspond d'ailleurs bien à l'échelle choisie, celle du peloton, et l'armement moderne permet de nouvelles stratégies (les hélicos peuvent traverser une carte en un rien de temps et semer la panique parmi vos troupes si vous n'avez pas prévu de riposte aérienne).

Pour le reste, le jeu a peu changé, mais il propose toujours les options qui font la différence (éditeur de terrain complet, et possibilité de jouer par modem). Voilà un jeu comme on les aime.

JF Molas



Archimedean Dynasty



Claustrophobes s'abstenir...

C'est dans l'atmosphère hyper-oxygénée des cités sous-marines que sévit Emerald «Deadeye» Flint. À bord de son bathyscaphe nouvelle génération, il écume le fond des océans en quête de sensations fortes. Un jour, il prête main forte à des pionniers aux prises avec les anarchistes, le lendemain il élimine les déchets toxiques d'une zone stratégique, laissant au surlendemain l'escorte d'un convoi important... Il faut dire qu'il est bien équipé, le bougre ! Son sous-marin, pourvu de canons et de torpilles, sème la terreur dans les rangs ennemis. Mais il lui faudra vite l'améliorer. Maniant aussi bien les mots que les armes, il n'aura aucun mal à faire marcher la concurrence pour obtenir des produits au meilleur coût, ou à remettre à sa place un marin d'eau douce à la langue bien pendue. Bien étrange est l'univers auquel il appartient, et plutôt hermétique pour le novice qui n'userait pas de son manuel, d'autant plus que les interlocuteurs préfèrent l'écriture aux dialogues directs. Mais la vie de Deadeye est suffisamment passionnante pour que l'on veuille la partager, ne serait-ce que pour goûter au pilotage sous les mers.

Greg



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Blue Byte

Daytona USA



À tombeau ouvert

Jeu de course automobile, Daytona USA vous propose de concourir sur trois circuits à la difficulté croissante. Vous aurez à votre disposition quatre voitures avec des caractéristiques propres. Leur choix dépend de votre manière de piloter. Les circuits sont bien étudiés. Le problème avec les Japonais, c'est qu'ils sont plutôt avares en circuits. Cinq niveaux de difficulté seulement vous tiendront en haleine. Quand même, avec plusieurs modes de jeu (nombre de tours différents), Daytona USA possède une durée de vie acceptable.

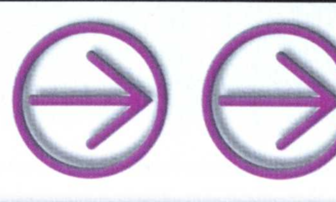
La force de Daytona version arcade était sa jouabilité exemplaire et un fun incroyable, surtout avec le mode 8 joueurs. Cette version ne renie pas trop son illustre prédécesseur mais, étant en SVGA, vous avez intérêt à posséder une énorme configuration. Je dirais même plus, une configuration énorme, avec carte 3D si possible. En effet, sur un P166, l'animation est loin d'être à la hauteur de nos espérances. Bref, Daytona USA est un jeu sympa mais qui est déjà dépassé par la présence de Screamer 2.

Michel Houng

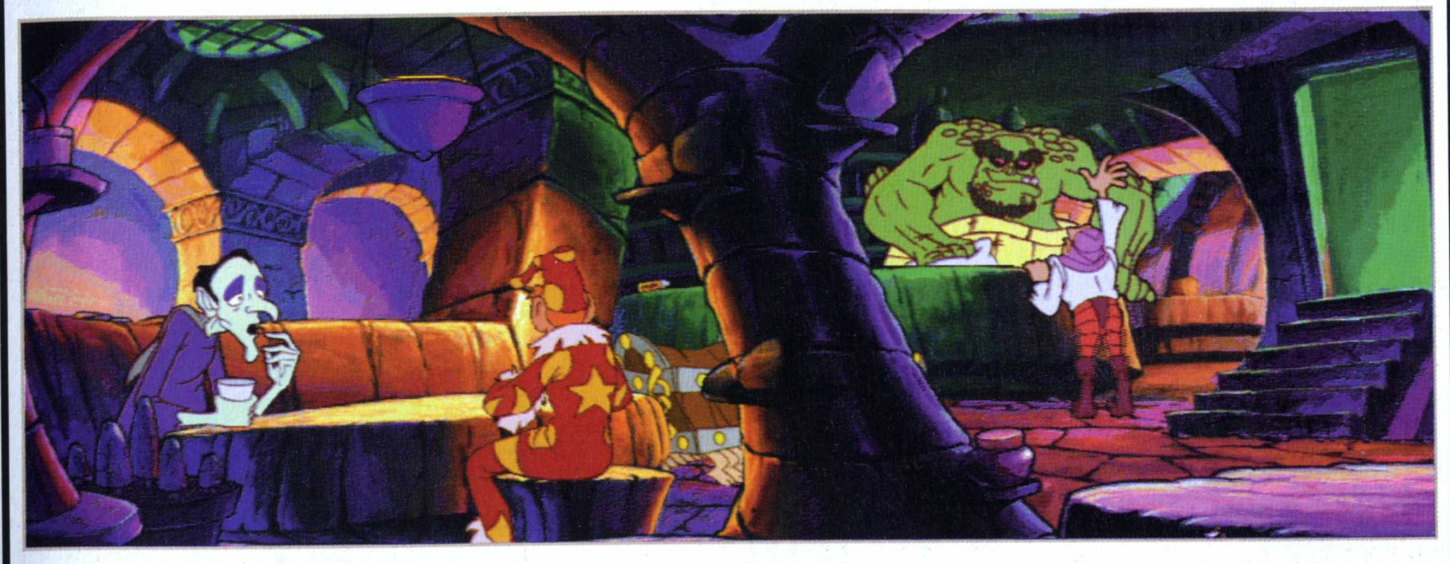




Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** SEGA PC



DISCWORLD 2



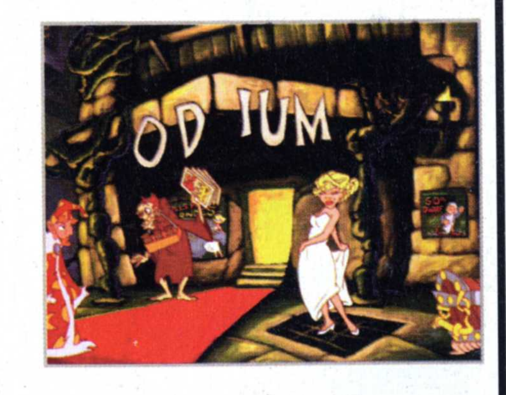
La mort de la mort de la mort de la mort...

Certains d'entre vous se souviennent de Discworld, les aventures d'un jeune sorcier nommé Rincevent. Attention, ce n'était pas une aventure comme les autres. Le jeu était en effet basé sur les romans de Terry Pratchett, romancier très célèbre outre-Manche. Rincevent se balade constamment avec Baggage. Il y met toutes ses possessions. Quand Discworld, premier du nom, est sorti, il était beau. Le revoir maintenant est décevant. Le graphisme VGA est aujourd'hui dépassé.

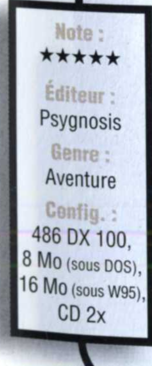
Discworld II est réellement différent, techniquement parlant ; c'est l'un des plus beaux jeux du moment, tant et si bien que l'on dirait un dessin animé. On pouvait s'attendre à ce que le premier jeu en dessin animé digne de ce nom soit The Curse of Monkey Island. Eeeh non ! C'est Discworld II. Les animations sont extrêmement belles et le graphisme SVGA fait revenir l'œuvre de Terry Pratchett dans le match. Mais avant d'être beau, Discworld II est drôle. Bon, il faut se placer dans le monde de Pratchett, qui est un peu spécial : c'est un monde médiéval fantastique rempli de magiciens, de trolls et autres créatures du même acabit. Mais on ne trouve pas des «bons» personnages et des «méchants» personnages. On ne trouve que des personnages bizarres, des ingénieurs «babas cool», une laitière qui veut devenir «star du clic-clac», un bouffon fantôme... L'histoire de Discworld II est on ne peut plus intéressante : dans le monde d'Ankh-Morpok, une explosion ravage la ville et la Mort (un des personnages cruciaux de Discworld) elle-même semble avoir été bouleversée par cet attentat. Plus personne ne meurt ! La première mission de Rincevent sera de réunir quelques ingrédients pour que les sorciers puissent invoquer la Mort. Ils y parviennent. Elle est dans un transat, sur une plage, dégoûtée de... vivre. Elle déprime, croyant être un parasite de la société. Quelqu'un doit la convaincre qu'elle est utile. C'est bien entendu Rincevent qui devra se charger de ça. Il décide alors de réaliser une publicité pour la Mort, avec tout le merchandising qui va autour. Malheureusement, la Mort prend la grosse tête, elle est devenue une star ; votre plan n'a que trop bien marché. Elle ne veut plus pratiquer sa sale besogne qui consiste à faucher les pauvres âmes. Rincevent la remplace. Il découvre alors tout le petit monde de la mort. Il doit en effet se familiariser avec l'environnement quotidien de la faucheuse et remplir quelques missions : trouver une cape pour lui ressembler, une cape qui pourrait camoufler des trous noirs, apprendre à manier la faux et chevaucher Binky, la monture de la Mort. En outre il devra aussi apprendre à parler comme elle. Comme ça. Après ces épreuves, la Mort sera victime d'un attentat et on s'apercevra qu'elle peut... mourir ! Si tout ne redevient pas comme avant, Rincevent devra prendre sa place pour l'éternité. À vous de remettre les choses à leur place.

Léo de Urlevan





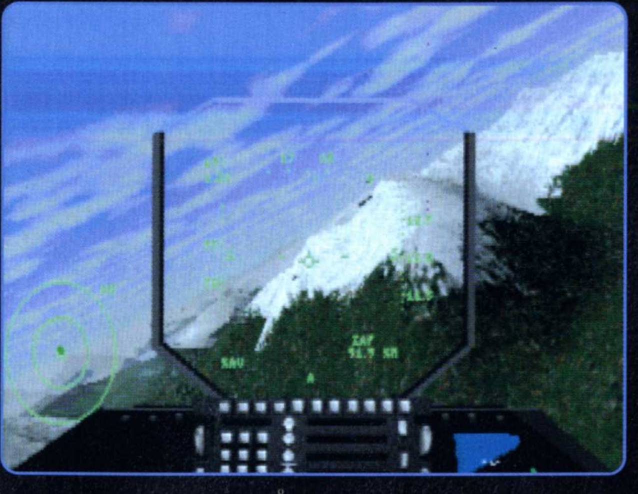



Note :
★★★★★
Éditeur :
Psygnosis
Genre :
Aventure
Config. :
486 DX 100,
8 Mo (sous DOS),
16 Mo (sous W95),
CD 2x



sur vos écrans < sur vos écrans > sur vos écrans < sur vos écrans

Jetfighter 3



L'avion du XXIe siècle

Il y avait la loi des séries pour les jeux d'aventure, maintenant c'est au tour des simulateurs de vol. Jetfighter 3 permet de piloter le F18, le chasseur américain de légende, ou le F22, l'avion qui le remplacera au XXIe siècle (dans moins de quatre ans, ce sera le XXIe siècle, celui où l'on nous promettait des fusées interplanétaires et des cyborgs, et l'on a juste un F22 à se mettre sous la dent, y'a arnaque sous roche !...).

À bord d'un porte-avions, vous faites partie d'une force d'intervention chargée de maintenir la paix. Comme dans FS 5, le terrain couvre une partie du continent américain (6 millions de km2) et chaque ville, chaque fleuve, sont présents comme sur les cartes satellites. J'en vois déjà qui bavent de joie à l'idée de slalomer entre les gratte-ciel, mais revenons sur terre : les villes sont représentées par une texture au sol et seuls quelques immeubles en 3D perdus dans le décor sont là pour nous rappeler qu'on survole une ville... Dans la course aux innovations techniques, Jetfighter 3 s'en tire quand même bien : effets de transparence dans les nuages, et roulis du porte-avions.



Comme ses prédécesseurs, Jetfighter 3 est un simulateur accessible à tous, qui permet de s'amuser dès les premières minutes. Néanmoins, les paysages tristounets manquent de variété et l'avionique n'est pas très réaliste. Jetfighter 3 nous plonge donc vite dans le bain, mais l'eau est un peu tiède à mon goût...

J-F MOLAS

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Mission Studio

Star General



Un général trois étoiles

Continuant sur sa lancée, SSI adapte le moteur de Panzer General à la science-fiction, après le fantastique Fantasy General. Il s'agit d'une adaptation et pas d'une simple conversion, c'est-à-dire que des fonctions nouvelles apparaissent, propres au thème de la SF.

On gère les ressources planétaires en construisant des mines et autres usines pour construire des armées et des vaisseaux de guerre. Les combats se déroulent dans l'espace et aussi sur les planètes lorsqu'on a réussi à faire passer ses transporteurs. La résolution des combats est rapide : chaque unité spatiale attaquée riposte automatiquement, deux unités de même puissance ayant toutes les chances de se détruire mutuellement, sauf si l'une d'elles a de l'expérience. Il faut donc prévoir les réparations dans son plan de bataille pour maintenir en état une flotte aguerrie.

Ce Wargame est un peu décevant car il n'a pas la même qualité graphique que ces prédécesseurs. Certes, il y a une présentation vidéo en images de synthèse de tous les vaisseaux, mais le style, inspiré de l'univers de Flash Gordon (la SF à papa) n'est pas toujours du meilleur goût. Certains vaisseaux sont même bardés de canons qui ressemblent à des cotons-tiges : kitch d'accord, tarte non !

L'interface n'est, elle non plus, pas très réussie (la lenteur du scrolling est fatigante) et quelques options communes aux Wargames SF manquent à l'appel : pas de recherche pour améliorer l'équipement, impossibilité de construire ses propres unités ou «d'empiler les pions» pour construire une flotte (un vaisseau par case, ça fait désordre).

En dépit de ces défauts, Star General est un bon jeu car l'ordinateur est coriace, les scénarios nombreux, et l'on peut jouer à six en réseau.

J-F MOLAS

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Mission Studio

Privateer II : The Darkening





Ne vous en privez pas !

Alors que vous étiez tranquillement dans un vaisseau en train de survoler une planète, voilà que vous êtes attaqué par des pirates de l'air. Vous êtes descendu et vous vous scratchez dans une ville de l'astre précédemment survolé. Ça commence pas terrible, hein ! Ca s'aggrave si je vous dis que vous êtes amnésique et que vous vous demandez vraiment quoi foutre. Eh bien, votre mission sera d'éclaircir ce mystère en volant de planète en planète.

Privateer se décompose en plusieurs phases de jeu. Tout d'abord, lors de vos déplacements, d'une planète à une autre, vous devrez combattre les pirates de l'espace en les fightant. Oui, mais voilà. Pour mieux les combattre, il faut posséder un vaisseau avec un équipement puissant. Seulement, ça coûte du blé. Alors, il existe un moyen très simple pour gagner de l'argent : commercer entre les planètes. Vous achetez des matériaux sur l'une d'entre elles pour les revendre ailleurs. Et vous faites du bénéf', que vous pouvez investir dans l'achat d'un astronef un peu plus musclé. Il existe une troisième phase qui n'est pas vraiment du jeu à proprement parler. Il s'agit en fait de la découverte du scénario grâce à la rencontre de certains personnages. Là, on a droit au grand classique des scènes vidéo. Curieusement, elles sont un peu décevantes. Elles n'occupent que la moitié de l'écran et sont représentées dans cette désormais célèbre technique «gruge» du «une ligne sur deux». On aurait vraiment pu s'attendre à mieux avec un tel casting : John Hurt, Christopher Walken, Mathilda May et beaucoup d'autres, néanmoins moins connus. Privateer II est donc un mélange très intéressant de plusieurs genres. Hormis les séquences vidéo, il bénéficie d'une réalisation extrêmement soignée : les combats spatiaux sont très rapides et les effets de lumière sont géniaux. D'autre part, les menus de l'interface sont les plus beaux que j'ai jamais vus. Que ceux, dont je faisais partie, qui croient que Privateer II n'est qu'une version remix de Wing Commander IV se détrompent. Tout y est mieux, à part peut-être Mark Hammil, quelque peu absent...

Defroy


Note : ★★★★☆
Éditeur : Electronic Arts
Genre : Action-gestion
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo, CD 2 X



Creatures



Devenez papa (ou maman)...

Faire un programme d'intelligence artificielle qui vous donne l'impression d'avoir affaire à des créatures vraiment intelligentes dans un jeu, est une tâche d'une difficulté impressionnante pour qui s'y connaît un peu en programmation. Creatures est donc un véritable défi, relevé avec talent par l'équipe de Warner Interactive : elle a donné vie aux Norns, des bestioles virtuelles aux grands yeux tendres, dont l'éducation repose entièrement sur vos épaules. Dès leur naissance, vous devez tout leur apprendre : à manger, à dormir, à communiquer... La communication n'est d'ailleurs pas très facile car les Norns sont dotés de volonté et n'obéissent pas toujours, mais une petite tape sur les fesses suffit à rappeler qui est le patron ("qui aime bien..." etc.).
Pour vous aider à éduquer vos Norns, vous pourrez aussi utiliser un appareil qui leur expliquera les fonctions de base, telles que tirer, pousser, droite, gauche... Quand les bébés deviendront des adolescents curieux, ce sera le moment de les envoyer à la découverte du monde (36 écrans au graphisme parfait). Un monde qui n'est pas sans danger d'ailleurs, car des ennemis féroces, les Grendells, peuvent surgir à tout moment. Aussi hargneux et repoussants de laideur que les Norns sont mignons et doux, vous en viendrez à haïr ces monstres qui font du mal à vos «enfants» (un conseil : n'hésitez pas à mettre une rouste aux Grendells, ils fuiront sûrement). De toute façon, malgré vos efforts et tous vos soins, il viendra un moment où la vie reprendra ses droits et vos Norns mourront de vieillesse, tout simplement ! Mais vous aurez peut-être la surprise de découvrir qu'ils ont assuré leur descendance en cachant quelques œufs dans le décor : voilà un jeu qui peut durer !
Indéniablement original et passionnant durant les premières heures de jeu malgré l'interface peu conviviale, Creatures finit par être lassant à cause du manque d'interactivité entre les Norns et leur monde (ils ne peuvent faire que peu de choses, les objets à manipuler étant rares). Dommage, car c'est la première fois qu'on avait l'impression de découvrir une véritable intelligence artificielle... À l'approche de Noël, voilà tout de même un jeu qui ravira les enfants.

JF Molas



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Warner Interactive

Et bis repetita...

Aftershock est le "add-on" de Quake. Un "add-on" est toujours un peu décevant, or là, il n'en est rien. C'est souvent un jeu qui a très bien marché et qui fait des "petits"... Quake était très bien mais on pouvait quand même lui reprocher son manque de variété dans les décors. Dans Aftershock, on découvre avec plaisir de nombreuses nouvelles textures à travers 25 nouveaux niveaux. D'autre part, vous trouverez, sur le CD, un utilitaire permettant de créer ses propres niveaux. Attention, c'est complexe !



Star Control 3



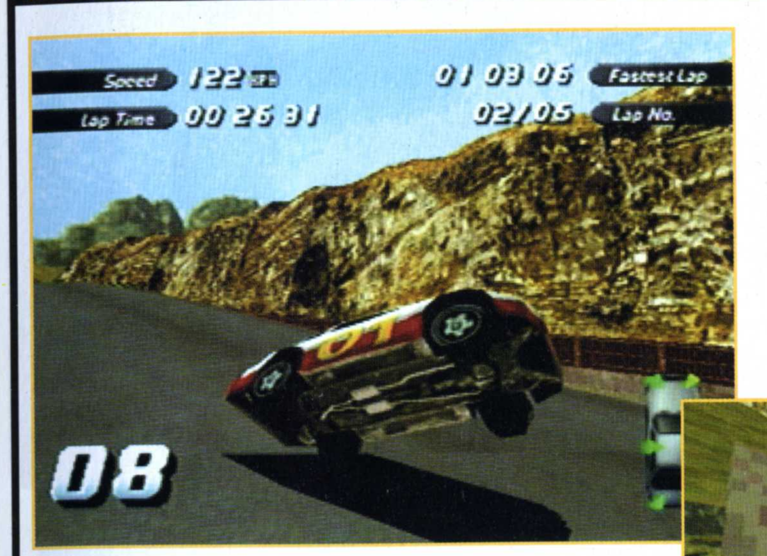
Ils le font encore, ça ?

Attention, soyez très attentif aux lignes qui vont suivre parce que ce jeu, on n'en reparlera pas. Je l'ai déjà viré de mon disque dur. Et il n'est pas prêt d'y revenir parce que la boîte est déjà passé edans le vide-ordures. Star Control 3 est un mélange de jeu de gestion, de combats et d'aventure. Vous devez rallier à votre cause des races E.T. avant que les méchants E.T. ne les convainquent de faire de même pour leur compte. Quand on se retrouve nez à nez avec des vaisseaux ennemis, une parodie de combats s'instaure. On croit qu'il existe une partie gestion mais en fait c'est de l'esbrouffe, on ne dirige pas grand-chose : tout se fait automatiquement. Suffit d'être patient ; remarquez, on peut accélérer le temps afin de terminer la partie plus vite et ça, c'est une bonne idée : la torture est moins longue. Néanmoins, vous trouverez quand même les versions 1 et 2 en achetant Star Control 3. Mais quand on sait que c'est la même chose en moins beau, l'avantage est un peu léger.

Léo de Urlevan

Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Accolade

Destruction Derby 2 (version Matrox Mystique)



La version de base

Destruction Derby 2 nous est aussi parvenu en version de base, qui fonctionne donc sans l'apport d'une carte accélératrice 3D. D'un point de vue ludique, il ne se différencie aucunement de la version Mystique. Sur le plan technique, vous avez intérêt à posséder une grosse configuration. L'éditeur demande un Pentium 90 au minimum. En fait, un P 120 me paraît beaucoup plus judicieux pour en profiter pleinement. En jouant avec le clipping du jeu, vous pourrez quelque peu compenser. D'autre part, l'éditeur annonce une version DOS pour le moment absente. Destruction Derby 2 ne tourne en effet que sous Windows 95 et nécessite 16 Mo. Un jeu sympathique tout de même.

Le garagiste va être content !

Alors que la version Playstation est reportée à janvier, les heureux possesseurs ou futurs possesseurs de la carte Matrox Mystique vont pouvoir profiter en exclusivité de Destruction Derby deuxième du nom. Après un succès colossal sur les consoles et un peu moins retentissant sur PC, les auteurs de Reflections ont tenu compte des nombreuses critiques pour cette nouvelle version.

Note : ★★★★☆
Éditeur : Psygnosis
Genre : Stock-cars
Config. : Pentium 90, 8 Mo (sous DOS), 16 Mo (sous W95), CD 2x



Ainsi, l'étroitesse des circuits et le manque de relief ont été corrigés dans ce second volet. Ici, les circuits sont bien plus larges, les virages relevés et les bosses sont là pour vous donner du fil à retordre.

Les nouvelles arènes vont vous laisser pantois. Leur design provoque des crashs tellement spectaculaires qu'on en oublie de piloter. En parlant de crash, les programmeurs ont intégré de nouvelles "figures". Ainsi, il est désormais possible de faire des tonneaux, d'éclater ses portières, de voir voler les capots, de perdre des roues, et tout cela calculé en temps réel. Les sauts sont dantesques et avec un peu de pratique, vous pourrez même vous amuser à exécuter des vrilles.

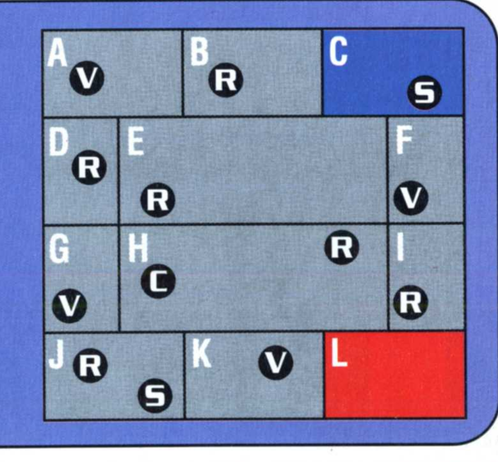
Sinon, le principe de jeu reste le même. À bord de votre stock-car, vous devez tout faire pour vaincre. Trois modes de jeu sont au menu du jour. Le mode Destruction Derby vous entraînera sur quatre arènes différentes. But du jeu : survivre le plus longtemps possible et marquer des points. Dans le mode Stock-Car, l'objectif est de terminer à la meilleure position possible, tandis que le mode Wrecking Racing additionne les points accumulés en provoquant des accidents.

La version testée (celle de la Mystique) est techniquement "propre". Les graphismes en SVGA sont fins et l'animation ne souffre pas d'à-coups insupportables. Le fun est présent, mais un temps d'adaptation est nécessaire pour s'habituer aux commandes. Le problème vient du fait qu'on ne ressent pas réellement l'impression de vitesse contrairement à la version console qui, pardonnez-moi l'expression, "speede grave". Malgré tout, Destruction Derby 2 demeure un produit aguicheur, original avec ses crashs et puissant par son ambiance "métallique".

Michel HOUNG

Erratum Z

D'accord, j'ai inversé les cartes 18 et 19 dans le guide stratégique et la carte 13 n'est pas la bonne. Mais ce n'est pas une raison pour me pendre la tête en bas pendant plus de trois heures. Allez, déconnez pas, détachez-moi !





Le cauchemar de PPD



Un cauchemar très agréable

Dans le cauchemar de PPD, lorsque l'animateur-héros s'endort, il rêve de M. Sylvestre qui lui confie la direction d'une chaîne de télé... Il faut faire de l'audience. Pour y arriver, il faut avoir des interviews en béton ou pouvoir diffuser des films. Pour pouvoir les diffuser, il faut aller chez Lui-Même (Delon) et résoudre quelques énigmes. Pour obtenir des interviews, il faudra relever quelques indices qui vous sont donnés au début de chaque tour de jeu. Si vous n'avez aucune émission à présenter, votre grille sera vide. Il faut aussi acheter des animateurs lors de ventes aux enchères dirigées par Sabatier. Vos ennemis, dans ces ventes, sont bien entendu les directeurs des autres chaînes.

Canal + Multimédia récidive donc, en éditant un nouveau jeu sur les Guignols de l'info. Après «Les Guignols de l'info, le jeu», on a encore droit à de longues heures plaisantes devant son micro car le cauchemar de PPD est bourré de vidéos à mourir de rire. Mais est-ce vraiment un jeu ? Les actions à effectuer sont rares et la réussite de certaines étapes relève bien souvent du "coup de bol". D'autre part, si on connaît les Guignols sur le bout des doigts, on ne découvre pas grand-chose. On connaît déjà toutes les vidéos. Cela dit, c'est tout de même très drôle et on s'est vraiment bien marré en les redécouvrant à la rédaction. *Xavier Allard*



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Canal + Multimédia

Assassin



Tu ne tueras point !

Il était une fois un petit Assassin qui se prenait pour un Doom... Il n'était certes pas repoussant, mais d'originalité, il n'en montrait point. Sa grande faiblesse résidait tant dans son mordant que dans son inventaire d'armes, plutôt restreint. Fort heureusement, quelques animations en cours de jeu, et une certaine recherche visuelle dans les décors en 640 x 480 (ombres simulées sur certaines textures) le sauvèrent de l'abîme. Notons toutefois la présence, sur le CD et hormis une intro bien fade, de la démo jouable d'un autre jeu, Ravage, du même acabit, mais avec des décors plus attirants et une mobilité accrue. Pour inconditionnels. *Greg*

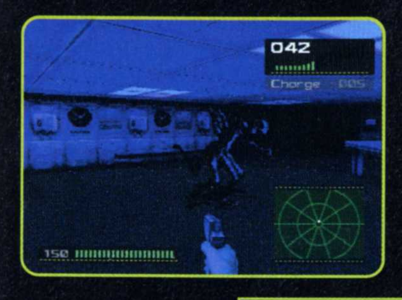
Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Warner Interactive



Alien Trilogy

Cherchez pas la p'tite bête !

Alien Trilogy est un "Doom-like" qui s'inspire de l'ambiance de la trilogie dont Sigourney Weaver est l'héroïne. Et quand je dis «ambiance», elle est bien au rendez-vous, car on flippe vraiment. Grâce à l'ambiance sonore et à l'omniprésence sournoise des créatures qui peuvent surgir à n'importe quel moment, il n'y a aucun doute : c'est bel et bien une adaptation réussie de l'univers d'Alien. Malheureusement, on ne peut pas dire que, techniquement parlant, ce soit une réussite. C'est même plutôt une catastrophe. Tout est ultra-pixelisé et les monstres auraient gagné à être plus terrifiants. Les niveaux sont au nombre de trente et le Boss de fin est bien évidemment la reine alien. *Léo de Urlevan*

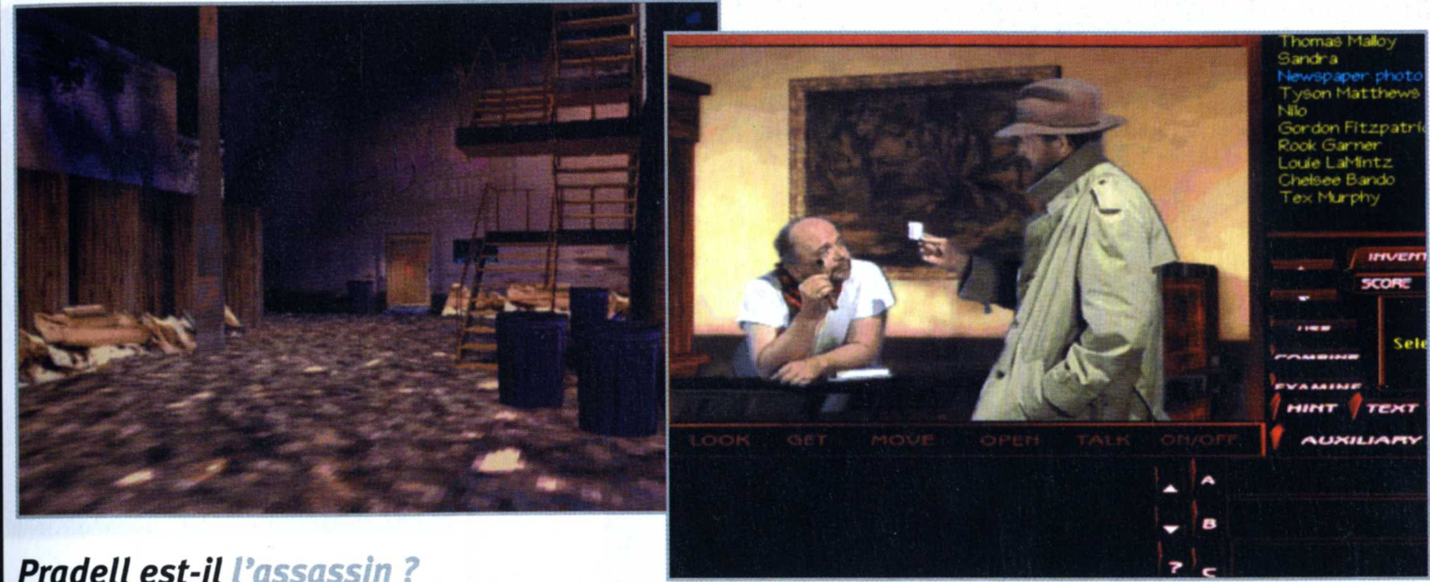




Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Acclaim

> sur vos écrans <

THE PANDORA DIRECTIVE



Pradell est-il *l'assassin ?*

Under a Killing Moon fut un grand jeu d'aventure, basé sur un moteur 3D SVGA à la Doom et bourré de scènes vidéo. Le jeu était une révolution technologique, car il permettait de fureter dans le décor comme un vrai détective, le nez en bas ou en l'air, à la recherche d'indices.

Pandora Directive est une suite qui a peu évolué techniquement : le moteur 3D est à peine plus rapide et les scènes vidéo guère mieux compressées. Pour ceux qui ne connaissent pas Under a Killing Moon, c'est tout de même impressionnant, mais pour les autres, cela donne une impression de "déjà vu" qui déçoit un peu, surtout que l'aventure commence encore dans l'avenue Chandler, qui a peu changé. Heureusement, un scénario béton est là pour rattraper le coup : Murphy est lancé sur la piste d'un savant qui a travaillé à la base de Roswell, au Nouveau-Mexique, en 1947. Vous voyez de quoi il va s'agir : les petits hommes blancs disséqués sur des tables d'opération par Pradell ne sont pas loin (au-dessus de nos têtes). Et l'importance des dialogues est encore plus grande que dans le premier épisode, les répliques de Murphy faisant mouche à tous les coups.

Dans une enquête policière, il ne faut pas trop en dire, ou alors adieu le suspense... Sachez tout de même qu'un assassin (la flèche noire) aussi implacable que Caméléon, le tueur du premier épisode, vous compliquera la tâche. Avec trois déroulements possibles de l'histoire selon le comportement de Murphy (égoïste, neutre ou gentil) et 7 fins différentes, The Pandora Directive est sans aucun doute un excellent jeu qui vous réserve de longues heures d'enquête.

JF Molas

Note : ★★★★☆
Éditeur : Virgin
Genre : Aventure
Config. : 486DX2 66, 8 Mo, SVGA





Chessmaster 5000



Éditeur : Accolade

3000 ANS D'AVANCE

Les tests de jeux d'échecs sont la plaie des testeurs : tout le monde sait jouer aux échecs donc ça ne sert à rien d'expliquer le jeu, et il faut être un vrai spécialiste pour savoir faire la différence entre un bon et un mauvais jeu d'échecs. Alors quand le rédac'chef a demandé qui voulait faire le test de ChessMaster 5000, on a tous baissé les yeux comme à l'armée, espérant qu'un volontaire allait se désigner. Personne ne s'est désigné bien sûr et j'ai hérité du bébé (pour le prochain test de jeu d'échecs, ne comptez pas sur moi !). Cette nouvelle édition de Chessmaster 5000 est la plus complète et la plus belle. Entièrement paramétrable, ce jeu est destiné aussi bien aux joueurs expérimentés par son moteur puissant en 32 bits, qu'aux novices, grâce à un didacticiel qui explique en détail les règles, exemples à l'appui : on y trouve les mouvements des pièces, le célèbre roque (pas celui d'Elvis), mais aussi la prise en passant, la promotion ou le système de notation algébrique des coups. De nombreuses fenêtres permettent de suivre l'évolution de la partie et de mettre à jour sa base de données personnelle, mais il est aussi possible d'utiliser le livre d'ouvertures, qui comporte déjà une soixantaine d'ouvertures célèbres. Pour les adeptes des pièces et des échiquiers aux formes bizarres, on peut choisir de jouer avec les lettres de l'alphabet, des dinosaures ou autres "hérésies", mais la jouabilité en prend un coup. La seule surprise de ce programme reste l'utilisation de DirectX3, une extension graphique de Windows 95 dont on ne voit pas l'intérêt puisqu'il n'y a aucune animation à l'écran.

Mr X

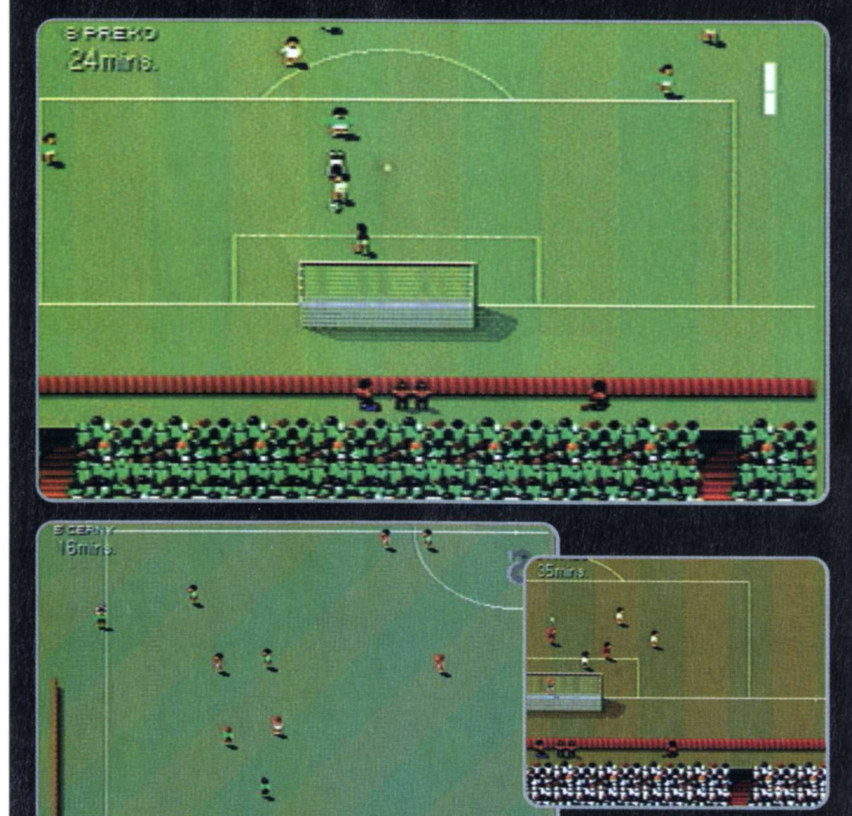
Sensible World of Soccer 97





L'un des plus grands jeux de foot revient dans une nouvelle version. Les aficionados de ce jeu apprécieront la mise à jour des données statistiques et des noms des joueurs. D'autre part, histoire de justifier cette mouture 97, les programmeurs ont intégré de nouvelles options de management, un mode Entraînement amélioré, un accès instantané à une liste des trois meilleures compétences de chaque joueur et la possibilité d'enregistrer et d'analyser les résultats de vos équipes. Bref, avec le temps, Sensible World of Soccer se bonifie. Le seul problème vient de la réalisation quelque peu anachronique. Personnellement, cela ne me dérange pas, mais je peux comprendre que cela rebute. Les fans vont apprécier. Pour les autres, essayez-le et vous aimerez. En plus, l'éditeur le propose pour environ 200 F avec un joystick. Sympa, non ?

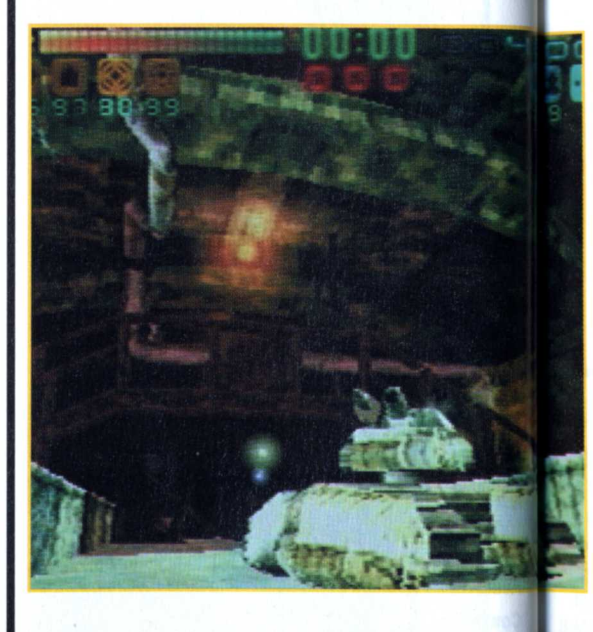
Michel HOUNG

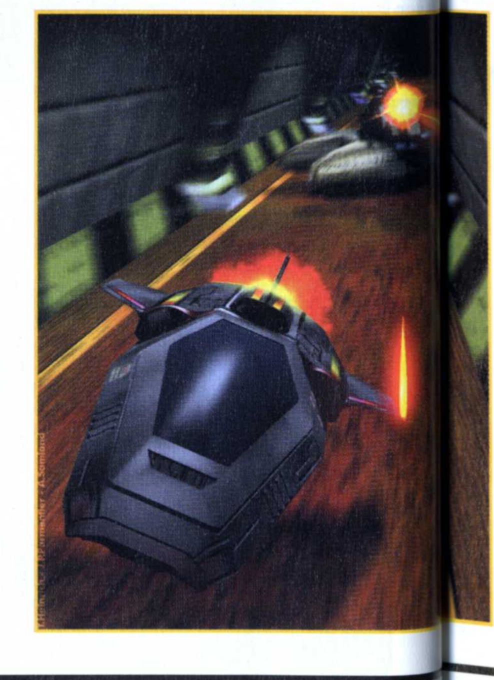


Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Warner Interactive

Tunnel B1





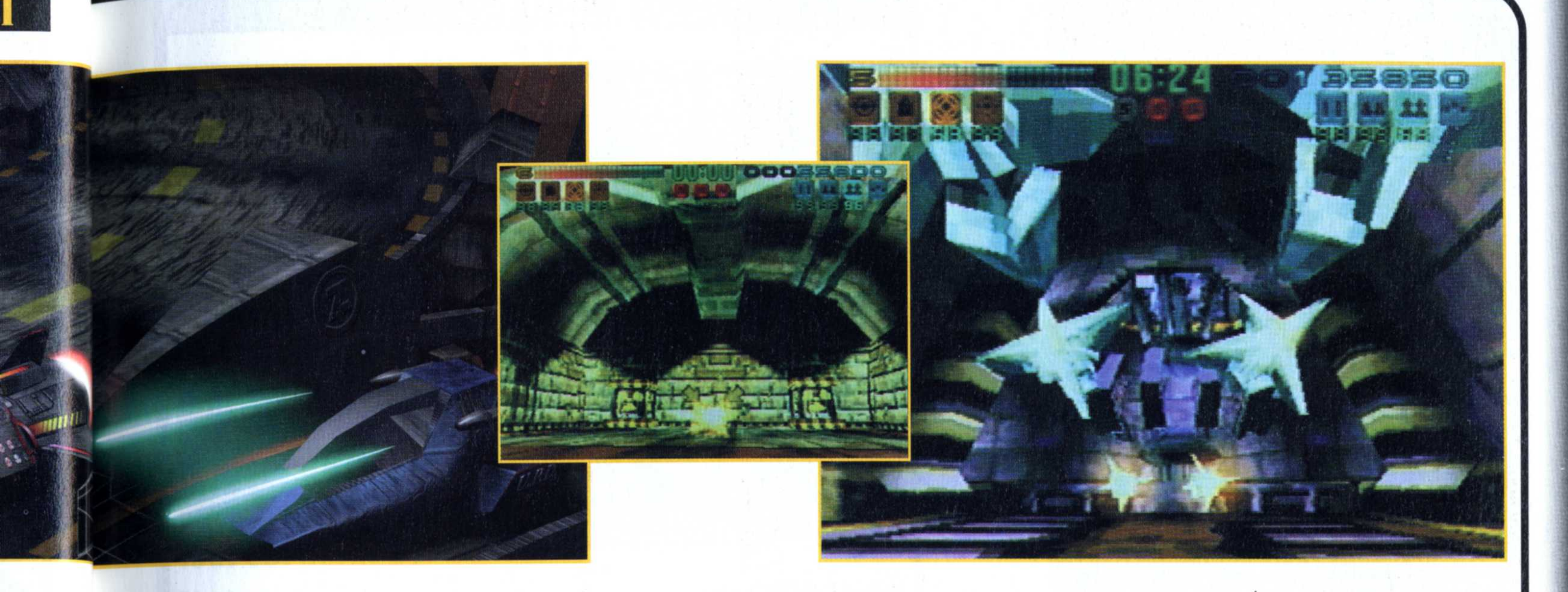


Note :
★★★★☆

Éditeur :
Ocean

Genre :
Shoot'Em Up

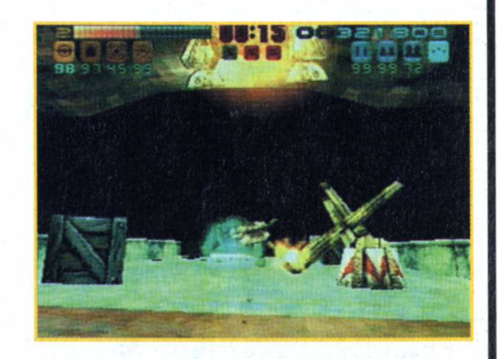
Config. :
Pentium 75,
8 Mo (sous DOS),
CD 2 x

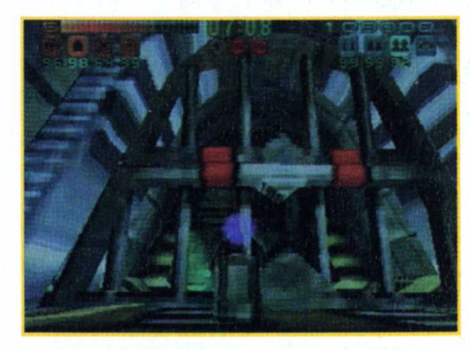


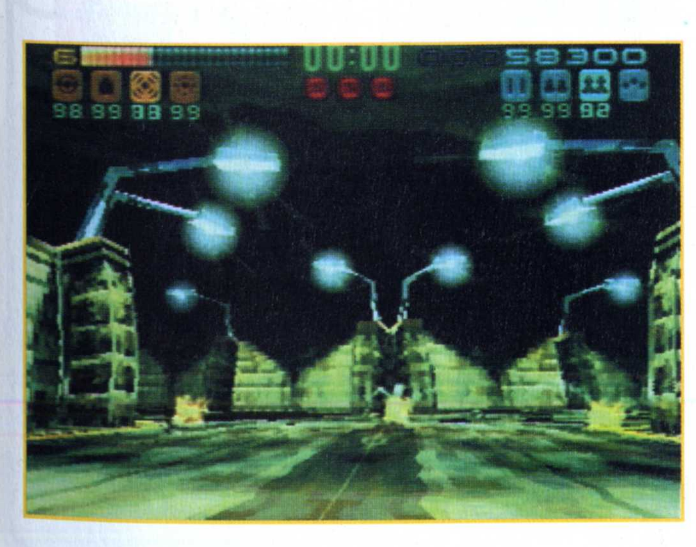
Au loin, une lumière...

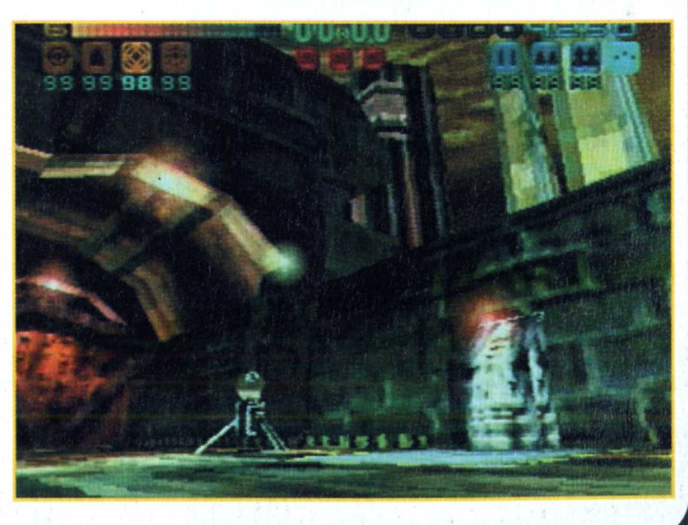
Les développeurs de Neon font très fort avec un premier titre sur PC. Venant du monde Amiga et des consoles 32 bits, Neon Software pourrait très bientôt s'imposer comme l'équipe en vogue l'année prochaine.
Adapté de la Playstation, Tunnel B1 est un Shoot'Em Up à mi-chemin entre Doom et un jeu de course automobile.
Vous y pilotez un vaisseau qui a la particularité de glisser au ras du sol. Au départ, vous n'aurez sous vos doigts qu'une mitrailleuse qui s'avèrera très vite insuffisante pour faire face à la vague d'ennemis en tous genres. Heureusement, en cours de route, vous aurez la possibilité d'améliorer considérablement votre puissance de feu avec des missiles, des lasers, des méga-bombes et autres mines.
Le jeu consiste à parcourir des tunnels interminables avec des tonnes de bifurcations afin de réaliser certains objectifs et de trouver la sortie. Cela paraît très simple de prime abord, mais en progressant dans les niveaux, vous vous rendrez vite compte de la difficulté de la tâche. Trouver des générateurs et les détruire, vous frayer des passages parmi les défenses adverses, rien ne vous sera épargné. Comme si tout cela ne suffisait pas, certains passages ou niveaux sont chronométrés. Le temps imparti est limité et une grande dextérité vous sera nécessaire pour survivre.
Avec une vue en légère contre-plongée, les premières parties de Tunnel B1 vous laisseront quelque peu sceptique. Mais avec un peu de pratique, vous découvrirez la quintessence d'un soft techniquement parfait avec une 3D texturée à la fluidité exemplaire sur un P 100. Pour une fois, j'éprouve du plaisir à tester un soft aussi bien réalisé pour des configurations moyennes. Si seulement tous les autres éditeurs pouvaient programmer de cette manière...

Michel HOUNG

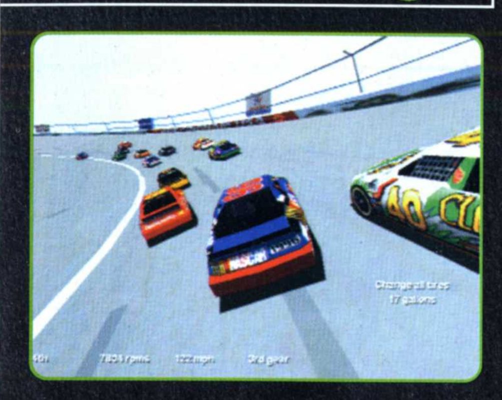








Nascar Racing 2



TOURNEZ MANÈGE !

Les courses Nascar sont une forme de compétition automobile américaine à laquelle participent des voitures qui n'ont rien à envier aux Formules 1. Avec 700 chevaux sous le capot, elles dépassent même les Ferrari et autres Williams en vitesse de pointe ! Une chose est sûre, Papyrus maîtrise son sujet car c'est déjà leur quatrième jeu de course, et à chaque fois, c'est encore plus beau et rapide. En SVGA, en choisissant l'option où tous les détails sont représentés à l'écran (et ils sont nombreux !), c'est très correct sur Pentium, et en retirant quelques détails comme les textures du ciel ou des bas-côtés de la route, on atteint une bonne vitesse de jeu (pour les petites configurations, on peut toujours se rabattre sur le VGA). La maniabilité des voitures a aussi été revue puisqu'en mode simulation, on peut sans problème faire des tours de circuit sans ces incessants tête-à-queue qui caractérisaient la conduite du premier Nascar Racing. De plus, pour les débutants, la conduite peut être réglée dans un mode "arcade" encore plus simple, et des aides de jeu peuvent contrôler la direction, le freinage et le changement de vitesses. Comme dans les vrais simulateurs de course, une partie du jeu consiste à régler sa voiture en fonction des circuits ; c'est d'ailleurs une étape indispensable pour avoir une chance de gagner, sinon les concurrents vous laisseront sur place ou percuteront votre voiture ("c'est quoi, cette charrette au milieu de la route ?!...").

Ce jeu se positionnerait parmi les meilleures simulations automobiles si ce n'était pas du Nascar, justement ! L'ennui, avec ces courses américaines, c'est que la plupart d'entre elles se déroulent sur des circuits ovales : sur les 28 proposés, 1 seul dispose d'un tracé sinueux où l'on peut vraiment s'amuser. Pour les autres circuits, on tourne en rond bêtement jusqu'à s'en donner le tournis ou s'endormir (dangereux, quand on est au volant !). C'est bien là le seul défaut de Nascar Racing 2 ; l'utilisation du même moteur 3D pour des courses de F1 aurait été beaucoup plus judicieuse, mais apparemment, les Américains sont fous de Nascar et il faudra bien s'en contenter.

Remarque : pour ceux qui ont une carte accélératrice 3D à base du processeur Rendition (la carte faite par Sierra, entre autres), ils auront l'avantage de profiter d'une 3D encore plus belle et plus fluide car le jeu tirera automatiquement parti de cette carte.

Mr M

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sierra

M.A.X.



La guerre propre !

Après la destruction de la Terre, huit clans survivants parcourent l'espace à la recherche d'une planète capable de les accueillir. À la tête de l'un de ces clans, vous dirigez une armée de robots des plus variés (moto de reconnaissance, unité de construction, DCA mobile, sous-marin, chasseur....) afin d'affirmer votre suprématie et de préparer votre venue.

Comme dans Warcraft ou Command &Conquer, il faut développer des bases, gérer les ressources (minerai, essence, or), construire une armée et... écraser l'adversaire. Mais, à la différence de ces jeux en temps réel qui demandent un certain doigté dans le maniement de la souris, M.A.X. est un jeu hybride : il fonctionne par tour de jeu (chaque joueur joue successivement) mais laisse, par une option, la possibilité d'agir dans le tour de l'ennemi. C'est un des premiers wargames classiques sur PC à permettre cela, et c'est d'autant mieux que les stratégies deviennent alors beaucoup plus complexes : on doit imaginer les ripostes pendant les déplacements.

Merveilleusement servi par un graphisme SVGA soigné et offrant 24 missions, M.A.X. semble tout de même nécessiter un Pentium pour que le scrolling soit fluide. Et l'option réseau, toujours bienvenue, donnera enfin l'occasion aux stratèges maladroits de prendre leur revanche sur les «Warcrafters».

JF Molas



Note : ★★★★☆

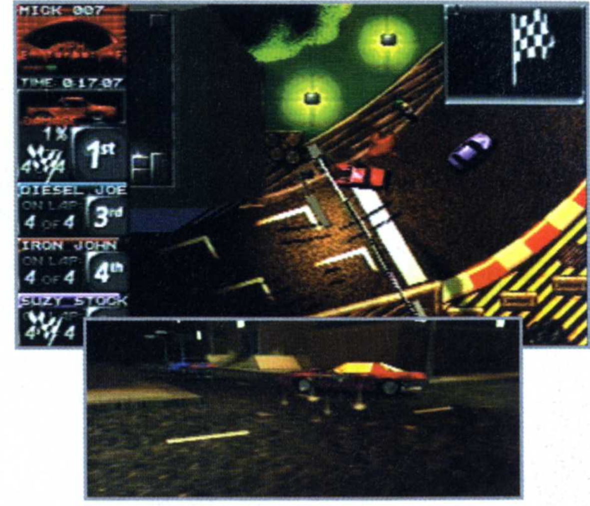
Éditeur : Interplay

Genre : Wargame

Config. : Pentium, 8 Mo (sous DOS), SVGA, CD 2x

DEATH RALLY

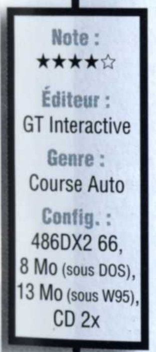




Tout est permis !

Développé par Apogee, Death Rally est l'exemple même du produit pas cher, sans grande originalité mais ô combien efficace. De toute façon, avec Apogee, il fallait s'attendre à la production un tel soft.
Death Rally reprend le bon vieux concept de la course automobile avec vision aérienne. Les programmeurs ont intégré près d'une vingtaine de circuits. Comme son nom l'indique, les courses ne présentent aucune règle particulière. Tous les coups sont permis. Queues de poisson, poussettes et même fusillades font partie de votre quotidien dans Death Rally. Toujours dans cet esprit de compétition, les sommes que vous pourrez glaner en fonction de vos résultats vous permettront d'améliorer votre engin ou bien d'acheter une voiture plus performante.
Vous aurez à affronter dix-neuf adversaires terriblement coriaces.
Les auteurs ont tout de même apporté à Death Rally, classique dans son concept, quelques pointes d'originalité, surtout sur le plan technique. Ainsi pour renforcer la perspective, les auteurs ont intégré des objets en 3D temps réel dans le décor. Je puis vous assurer que par moments, on aurait presque le vertige. Techniquement réussi et extrêmement fun, Death Rally comblera les joueurs purs et durs et la présence du mode Réseau ne fera que les séduire davantage.
Et accrochez-vous bien, il ne coûte qu'environ 150 balles...

Michel Houng


Note : ★★★★☆
Éditeur : GT Interactive
Genre : Course Auto
Config. : 486DX2 66, 8 Mo (sous DOS), 13 Mo (sous W95), CD 2x





Civilization 2, les scénarios

Que manquait-il au meilleur jeu de gestion ? Un "add-on", bien sûr ! Vous pensez peut-être passer de nouvelles nuits blanches, mais n'allez pas trop vite préparer le café... Vous ne trouverez dans la boîte que 20 scénarios : 12 concoctés par Sid Meier (ou plutôt son équipe) et 8 choisis sur Internet, parmi les centaines que l'on peut y trouver en accès libre.La seule "nouveauté" de cet add-on est la reconnaissance de macro-commandes qui permettent de créer des évènements qui modifieront les mécanismes du jeu. Mais l'utilisation de ces macro-commandes est compliquée : il faut taper un fichier-texte, un peu à la manière d'un programme en Basic, et il n'y a aucun outil de vérification de la syntaxe. Pour le prix, on n'a même pas droit à un éditeur de scénario, la seule chose qui en aurait valu la peine !



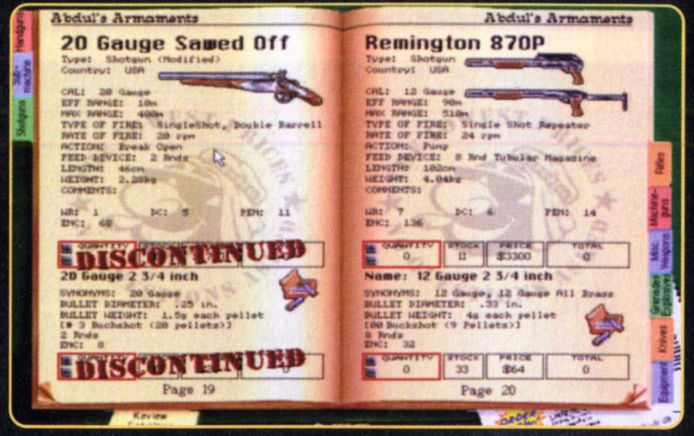
Wages Of War

LA COPIE MEILLEURE QUE L'ORIGINAL





Amusante coïncidence ! Alors que la suite lamentable de Jagged Alliance vient à peine de sortir, Wages of War - qui reprend sans vergogne le même thème - est un jeu de bien meilleure facture. À la tête d'une entreprise de mercenaires, vous gagnez votre vie en remplissant des contrats. Les clients sont louches et les missions dangereuses.
Pour chaque mission, il faut constituer son équipe à partir d'un fichier d'aventuriers. Ensuite, on choisit les armes et autres gadgets du parfait Rambo dans un des catalogues d'armement (c'est fou ce qu'on peut acheter par correspondance : bazooka, Uzis...). Une fois équipé, c'est parti pour l'action, décomposée en tours de jeu. Il faut donner successivement des ordres à chacun des membres de l'équipe et essayer de coordonner aux mieux leurs compétences. Ce système est assez lourd à gérer et les parties sont longues, mais elles permettent d'élaborer des stratégies en toute tranquillité.





Bien qu'en SVGA, les graphismes sont tristes et dépouillés. Cependant, les animations remontent le niveau : les soldat courent, s'accroupissent et rampent sans sourciller. Sans être un jeu génial ou révolu-tionnaire, Wages of War vous entraînera pour de longues heures dans les affres des combats modernes.

J.-F. MOLAS

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** New World Computing

Lords Of The Realm 2



HORS-D'ŒUVRE

Sierra doit avoir une licence concernant l'Angleterre médiévale. Après Conqueror AD1086, qui nous a dégoûtés par sa médiocrité, voici Lords Of The Realm 2, qui nous déçoit par sa simplicité. Il y a quand même du progrès !
Le jeu a pourtant des atouts : le graphisme est très bon (l'intro est d'ailleurs superbe), l'interface est simple, et les combats sont gérés à la manière de Warcraft. Ces combats seraient d'ailleurs le point fort du jeu, surtout quand on attaque les châteaux-forts avec les catapultes, les balistes et les béliers, tout ça sous les projections d'huile des défenseurs. Mais l'intelligence artificielle des adversaires pendant les combats est si faible qu'on se demande même s'ils en ont une et en quelques heures, on a fait le tour de la partie gestion du jeu. En fait, ce jeu est destiné au grand public, qui ne passe pas plusieurs heures devant son ordinateur comme vous ou moi.

Mr M.

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Sierra

Hyperblade



HYPER DÉCEVANT

Inspiré par Roller Blade, un film de science-fiction médiocre, Hyper Blade est un jeu de sport futuriste tout aussi médiocre. Dans une arène de forme ovoïde (genre suppositoire), deux équipes en patins s'affrontent pour marquer des buts. Les équipes sont constituées de deux attaquants et d'un goal, le joueur dirigeant l'un des attaquants.
Violent à (vos) souhaits, tous les coups sont permis et les remplaçants ne restent pas longtemps sur le banc de touche (voilà un sport pour JPP). Le terrain est parsemé d'embûches qui rendent les matches tactiques. Il y a, par exemple, les «Chargeurs» qui transforment la balle en missile pour tirer sur l'adversaire, ou les «Tourniquets à lames», qu'il faut faire tourner afin de découper ses poursuivants.
Manquant tout de même de variété, le jeu n'est guère intéressant, d'autant plus que la réalisation est catastrophique. Tournant sous Windows 95, le soft manque de fluidité malgré des graphismes stylisés à outrance. On se croirait revenus aux premiers jeux en 3D sur PC, c'est-à-dire de la 3D Flat (sans Gouraud ni textures), avec tout au plus quelques effets de lumière. Si vous avez une carte 3D, vous pourrez quand même bénéficier des textures grâce au Direct 3D.
Le seul attrait d'Hyper Blade est de pouvoir se jouer en réseau à quatre, mais les chances de trouver d'autres joueurs intéressés par ce jeu seront sûrement faibles.

J.-F. MOLAS

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Activision

POWER F1

Pousse-toi de là



Pendant trois ans, on n'a rien eu à se mettre sous la main en matière de course de F 1, et puis d'un seul coup, les jeux de ce genre arrivent à la pelle. Après Formule 1 Grand Prix 2, et en attendant la sortie du jeu de Canal + Multimédia et l'adaptation de Formula One qui fait un tabac sur la Playstation, Eidos (anciennement US Gold) nous surprend avec Power F 1, un jeu qui a de sacrés atouts.

Contrairement à Formule 1 Grand Prix 2, Eidos a préféré la jouabilité à une conduite trop réaliste. Il y a bien quelques options de réglage des voitures (boîte de vitesses, ailerons), mais ce n'est pas sur ce point qu'a porté l'effort principal des programmeurs. Ce qui les intéressait visiblement, c'était de faire un jeu rapide et beau. Contrat rempli. Les graphismes sont magnifiques, toutes les voitures de la saison 95 ayant été modélisées, et les circuits sont aussi bien traités, avec un respect du détail qui frise la perfection. Mais surtout, Power F 1 est une course très proche de l'arcade, avec une sensation de vitesse bien meilleure, même en SVGA, que le jeu de Geoff Crammond. Il y a même une option qui va faire frémir les adeptes de la "simulation réaliste" : on peut piloter les voitures en vue extérieure arrière, comme dans tout jeu d'arcade qui se respecte. Cette vue est une bonne chose pour les débutants car elle permet de voir plus loin et d'anticiper les virages, même sur des circuits que l'on ne connaît pas.







Une autre option va remettre tout le monde d'accord : le Split Screen ! Deux joueurs peuvent donc s'affronter sur un unique écran "coupé" horizontalement : plus besoin de câble null-modem, plus besoin de trimballer sa machine, plus besoin de faire tomber son PC dans l'escalier.

Mais là où le jeu rue dans les brancards, c'est qu'il permet enfin de jouer à huit en réseau : voyez, Monsieur Crammond, les petits gars d'Eidos vous donnent un code de bonne conduite dont vous pourriez vous inspirer avant de faire un jeu (si vous voulez mon avis, je suspecte fortement Microprose d'avoir déjà dans ses cartons une mise à jour de Formule 1 Grand Prix 2 qui permettra de jouer en réseau, mais qui ne sera pas gratuite : joueurs/vaches à lait, passez à la caisse).

Power F 1 est donc le pavé dans le mare que l'on n'attendait pas, un coup de cœur pour tous les férus de formule 1 qui ne veulent pas se prendre la tête.

J.-F. MOLAS







Street Racer







Consolez-vous

Street Racer est un jeu d'arcade qui va transformer votre cher PC en console de jeux. Fortement inspiré de Mario Kart, une course en fausse 3D qui continue de faire un tabac sur la Super NES, Street Racer renouvelle le genre avec des concurrents qui semblent directement sortis du dessin animé "Satanas et Diabolo" (leurs véhicules aussi) : le baron rouge peut ainsi transformer son bolide en vieux coucou pour pousser ses adversaires. Pour avancer, on peut aussi jouer du poing et castagner sec, les adversaires ne s'en privant pas. Bien réalisé, paramétrable en SVGA et permettant à quatre joueurs de s'affronter sur un même écran, cette course d'arcade ravira les plus jeunes, mais si vous avez comme moi passé l'âge des consoles 16 bits, vous risquez de vous y ennuyer rapidement. **Mr M.**

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Ubi Soft

Firo & Klawd

Duo animalier

Les jeux d'action ne courent pas les rues sur PC. On en trouve d'ailleurs beaucoup plus en Sharewares que sur les rayons des boutiques. Firo & Klawd vient quelque peu compenser ce manque.

Issu de la Playstation, Firo & Klawd va vous permettre de vous défouler dans des décors en 3D isométriques. Vous y dirigez Firo, gorille/flic rabat-joie qui, avec l'aide de Klawd, un chat des gouttières débrouillard et pas toujours dans la légalité, va nettoyer la ville de la racaille mafieuse. Pour ce faire, rien de plus facile. Sortez les "guns" et pressez les gâchettes aussi frénétiquement que possible. Plusieurs armes seront à votre disposition : grenades, roquettes et autres réjouissances de ce genre ne seront pas épargnées à vos adversaires. Certains niveaux vous rappelleront les jeux à la Virtua Cop. Vous y dirigerez un viseur et devrez tirer juste.

Avec pas moins de vingt-deux niveaux à la difficulté progressive et à la maniabilité d'excellente facture, Firo & Klawd est un produit fort sympathique. La possibilité de jouer à deux simultanément augmente d'autant le fun de ce jeu et les différentes voies possibles pour le terminer allongent sa durée de vie. **Michel HOUNG**

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** BMG Interactive











F22 LIGHTNING 2



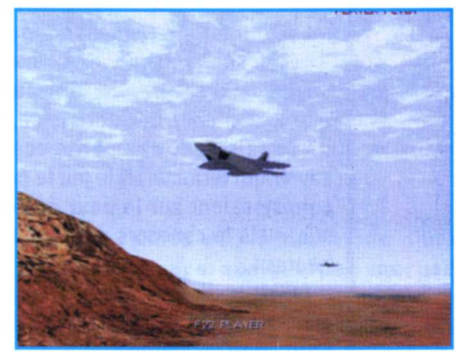
Le plus beau

Les simulateurs de vol sont généralement d'une complexité qui rebute le grand public, mais Nova Logic n'est pas du genre à faire des jeux pour une élite de passionnés. Le succès de Commanche toujours en mémoire, elle a fait avec F22 Lightning 2 un énorme travail de vulgarisation. Ce simulateur d'avion de chasse moderne ne comporte pas d'écrans, de tableau de bord complexes (à la manière F15 Strike Eagle 3) et il n'y a aucune combinaison de touches compliquée : train d'atterrissage, aérofreins ou choix de l'armement adéquat font partie des quelques touches essentielles à tout simulateur de vol.

À peine s'est-on glissé dans le cockpit qu'on est surpris par la beauté des décors et je n'ai pas décollé avant de m'en être mis plein les yeux en vue extérieure. C'est encore plus beau que EF2000, et ce n'est pas un mince compliment ! L'avion est superbe, les bâtiments aussi, et le paysage est si finement texturé qu'on a presque l'impression d'y être.

Après le décollage, qui se fait en musique comme pour tous les autres moments forts du jeu (à la manière du système Imuse de Lucas Art, la musique change selon les événements), on entre très vite dans l'action, l'avion répondant bien et de façon réaliste. Les missions vont vous balader aux quatre coins de la planète, de la jungle la plus luxuriante aux déserts les plus torrides. La difficulté des missions progressive permet d'apprendre en douceur les rudiments de pilotage et de découvrir les finesses du vol en équipe (on peut donner des ordres à son coéquipier, comme dans X-Wing).

Un bémol cependant, l'impression de vitesse en rase-mottes n'est toujours pas



rendue - ce que d'ailleurs aucun simulateur n'a été jusqu'à présent capable de faire - et on ne peut piloter que le F22 : j'espère que des scénarios sont prévus pour faire joujou avec d'autres avions, car un moteur 3D de cette qualité, c'est rare.

Ambiance sonore et visuelle superbe, excellente jouabilité, F22 Lightning est le jeu qui risque de vous faire aimer les simulateurs de vol.

J-F MOLAS



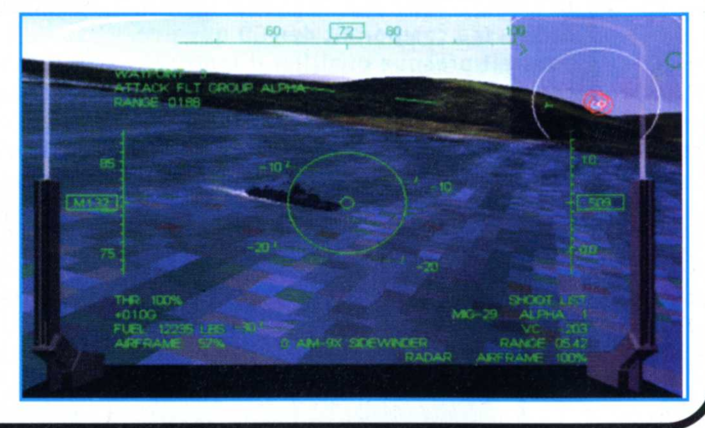
Note : ★★★★☆

Éditeur : Nova Logic

Genre : Simulateur de vol

Config. : mini : Pentium, 8 MO, SVGA







PHANTASMAGORIA - A PUZZLE OF FLESH



Du vrai gore !

Phantasmagoria "tout court" nous avait laissés un peu sur notre faim. Le jeu manquait en effet singulièrement de sang, excepté au dernier chapitre, mais surtout, il se terminait très rapidement. Tant et si bien que même chez Cocktel Vision, en interne, ils se faisaient des petits concours pour savoir qui terminerait le jeu le premier. Ils le connaissaient sur le bout des doigts, bien sûr, mais le concours durait moins de deux heures !...

Il fallait pallier cet inconvénient pour cette suite qui n'en est pas une, en fait. Vous avez sans doute remarqué : on ne dit pas "Phantasmagoria II", on dit "Phantasmagoria : A Puzzle of Flesh". Le nom "Phantasmagoria" devrait en effet être une gamme de produits pour les joueurs un peu plus âgés et en mal de sensations fortes. Là, chez Sierra, on a voulu passer aux choses sérieuses et faire en sorte que le joueur n'ait pas l'impression de survoler un jeu. La durée de vie est déjà beaucoup plus conséquente. Et pour cause : finie la petite aide du démon ! On se débrouille tout seul comme un grand. D'autre part, le premier volet de cette saga comportait des CD que l'on pourrait presque qualifier d'inutiles ; certaines actions n'étaient pas obligatoires et l'on pouvait passer d'un CD à l'autre, en ayant réalisé deux ou trois actions. Là, c'est exactement le contraire, mais la contrepartie réside dans la linéarité du jeu. On ne dispose pas d'une grande variété dans les actions et après la prise en main rapide, on ne «zone» pas trop à chercher l'objet qui va nous décoincer. Techniquement, on ne pouvait pas trouver mieux : les vidéos sont fluides et très belles. L'interface est hyper-intuitive. Les seuls problèmes que vous pourrez rencontrer, ce sont peut-être les lieux à se mettre en tête. Dans le premier «Phanta», on rencontrait déjà ce problème : on allait à droite, vers un autre lieu ; bien ; mais pour revenir sur nos pas, il fallait encore aller à droite. Pas très logique. Là, le problème est tout différent : on change de personne ! Vous voyez votre personnage en pied, en entier ; à la troisième personne, comme on dit. Vous vous déplacez et là, vous voyez à travers les yeux du personnage principal. C'est assez déconcertant...

L'histoire, elle, est charmante : le héros a passé un certain temps en asile psychiatrique ; ce fut une expérience violente, avec camisole de force à l'appui. Maintenant, il bosse dans une société de fabrication de produits chimiques. Rassurez-vous, il n'est qu'un simple écrivain... de notices techniques. Néanmoins, les filles de la société lui trouvent un certain charme ; et elles n'en sont pas dépourvues non plus... Mais je ne vous en dis pas plus, restons calmes ! Tout se passerait bien si le héros n'avait pas des «flashs» étranges de temps à autre... Ça commence par une grande claque dans la gueule, venue d'on ne sait où, et ça continue avec l'image de sa mère pendue, dans un miroir. Quatre flashs, rien que sur le premier CD ! C'est beaucoup pour un seul homme surtout lorsque l'on connaît la composition d'une boîte de «A Puzzle of Flesh» : 5 CD. Durée de vie immense, bon graphisme, superbe musique bien "flip-flip" : tout est réuni pour en faire un jeu excellent.

Léo de Urlevan













Note : ★★★★★
Éditeur : Sierra
Genre : Aventure
Config. : Pentium 75, 12 Mo, CD 4x, Windoxs 95

Multimédia World Show

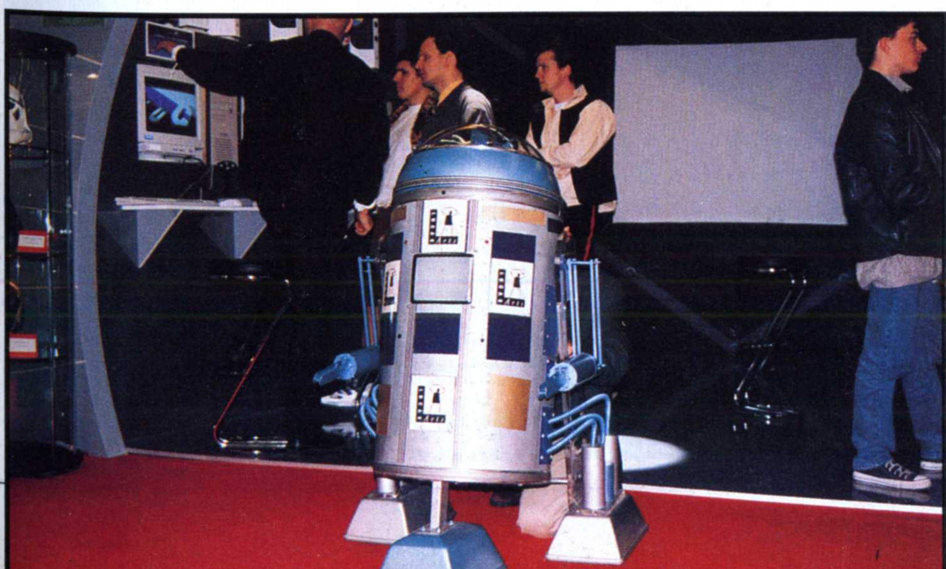
Supergames

Les années passent, les temps changent mais certaines choses restent immuables. Loin derrière l'ECTS de Londres de la rentrée et surtout l'E3 aux States, ce Multimédia World Show 97 aura été une cuvée décevante.



Sur le stand de PC Soluces, PC Collector and Co, c'était la fête. On lançait notre petit dernier : PC Live Interactive, un journal sur l'actualité des jeux, exclusivement sur CD-ROM.





La chose étonnante vient d'une ambiance quelque peu morose. Étonnant parce que le marché se porte plutôt bien et que les ventes de Nöel devraient être plus que correctes. Étonnant parce que les micros explosent avec toujours plus de nouveaux utilisateurs et donc de nouveaux clients potentiels. Étonnant parce que le monde console ne s'est pas senti aussi bien depuis des lustres. Alors, que penser ? Bon allons, ne soyons pas aussi défaitistes. Il y avait tout de même quelques nouveautés intéressantes visibles sur ce salon.

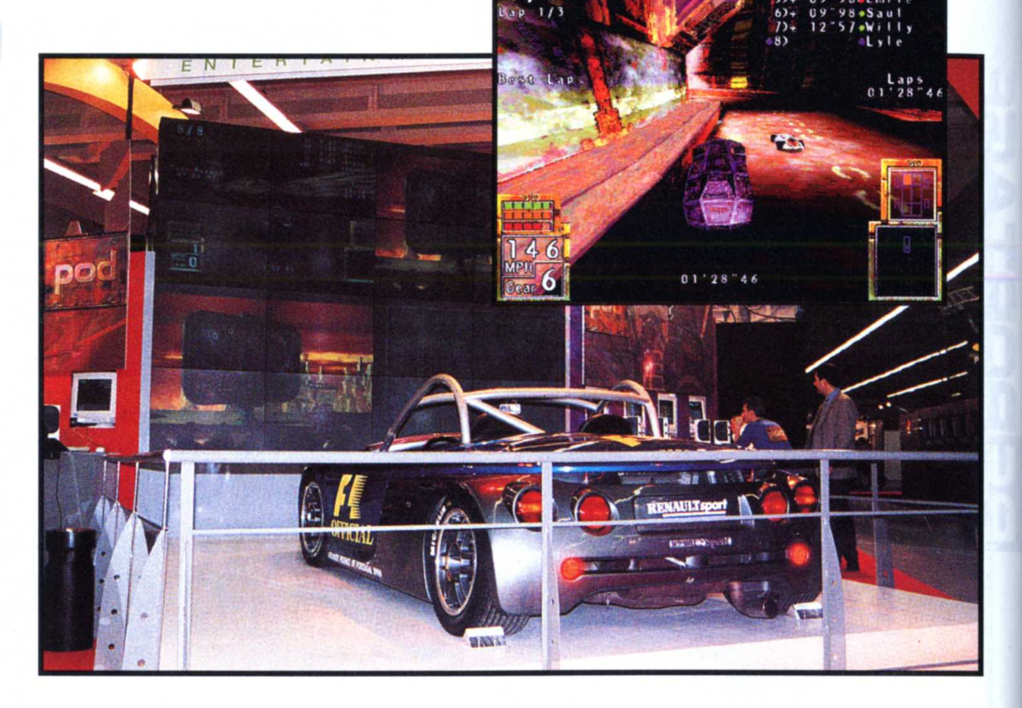
Commençons par notre Ubi Soft national, qui n'y est pas allé de main morte. Avec un stand gigantesque regroupant une bonne dizaine d'éditeurs étrangers, on ne pouvait guère les manquer. Leur succès cet été dans leur cotation en bourse démontre leur bonne santé et l'avenir s'annonce sous les meilleurs auspices possibles.

Blizzard s'est déplacé pour montrer une version quasi-finale de Diablo, le jeu de rôle/action. Il s'annonce vraiment excellent. D'ailleurs, pour en profiter encore plus, Blizzard a connecté 4 PC en réseau pour des parties endiablées. Toujours chez Blizzard, on pouvait s'essayer à Warcraft 2 en réseau contre quelques journalistes. Autant vous dire que certains ont pris leur pied.

Le succès de F1GP2 de Microprose perdure. On pouvait s'essayer à ce fantastique jeu (destiné aux joueurs extrêmement fortunés) dans une version avec des sièges baquet et des volants Thrustmaster.

On pouvait apercevoir les premières versions jouables de X-Wing VS Tie Fighter et de Outlaws, de Lucas Arts.

Multimédia World Show



Du côté de Blue Byte, Settlers 2 reste une valeur sûre, tandis qu'était présenté Archimedian Dynasty, une sorte de Wing Commander sous les mers.

Chez 3DO Studio, Meridian 59 semblait intéresser certains joueurs. Ce jeu nécessite tout de même un accès au réseau Internet pour en profiter. En avant-première, Wages of War, son prochain soft, s'apparente à un jeu de stratégie. Vous devez y chapeauter une équipe de mercenaires sur bon nombre de missions en tous genres.

Gremlin était aussi de la fête avec Realms of the Haunting, un Doom-like nouvelle génération au scénario qui s'annonce palpitant.

Parmi les productions internes à Ubi Soft, les visiteurs avaient la possibilité de s'essayer à Pod, leur jeu de course futuriste avec des versions de base et des versions 3DFX de toute beauté. Malheureusement pas de version MMX en vue pour le moment. Street Racer et Rayman étaient toujours de la partie mais point de Rayman 2.

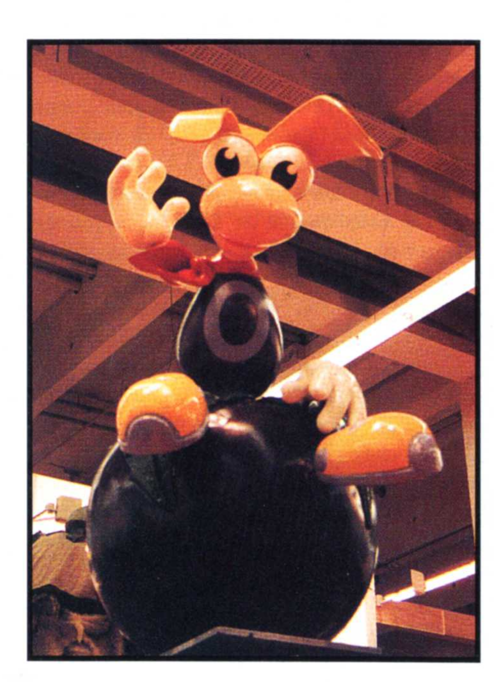
Quelques titres disponibles en cette fin d'année étaient présents comme Deadly Games, Wizardry Nemesis, Heroes of Might & Magic 2, Flying Corps, Battleground Waterloo, F22, Daggerfall, Star General et Rally Championship.

Pour Bethesda, Terminator Skynet faisait sa première apparition. Intéressant, mais il faut attendre une version plus avancée pour juger.

Du côté d'Electronic Arts, on pouvait jouer à Fifa 97, la toute dernière version de leur simulation de foot d'excellente facture. Toujours dans leur gamme EA Sports, NBA Live 97 faisait aussi son apparition et à première vue, il devrait cartonner avec une réalisation époustouflante.

Bien entendu, Privateer 2 : The Darkening était présenté, ainsi que Crusader No Regret, Lost Files of Sherlock Holmes 2.

Pour la partie Bullfrog, vous pouviez admirer une démo tournante de Theme Hospital et une version jouable de Dungeon Keeper qui, malgré l'intérêt qu'il suscite





Supergames





auprès des autres rédactions, m'a laissé de marbre. J'avoue même que je ne crois pas à son succès.

Microsoft a sorti la grosse artillerie pour son arrivée dans le monde du jeu avec des titres comme Deadly Tide, Hellbender, Monster Truck Madness, Flight Simulator 6, Microsoft Football et Full Court, un basket. Dans le genre Wargame, Close Combat était aussi montré.

Sega présentait Sega Rally version PC. À première vue, il s'annonce pas mal du tout mais, à mon humble avis, il va falloir une grosse configuration pour en profiter pleinement. Sinon, Virtua Fighter reste de rigueur.

Pour tout ce qui est constructeurs, Compaq arborait fièrement sa nouvelle gamme de PC. Avec des designs futuristes, ces PC n'ont plus grand-chose à voir avec nos boîtes ignobles. En tous cas, ça donne envie, mais le prix est assez prohibitif. Shark, réputé pour son manque de sérieux, a tout fait pour redresser la barre avec un stand géant, une conférence de presse explicative et des tas de PC nourris avec des Cyrix. Apple, après le succès de Apple Expo, n'a pas trop forcé et a juste fait acte de présence avec ces Performa 6400 toujours aussi classieux.

Les constructeurs d'imprimantes se livraient à une véritable bataille comme Canon, Epson et Lexmark. Les produits deviennent de moins en moins chers et de plus en plus performants.

L'imagerie numérique (vidéo ou photo) faisait son apparition avec Miro qui présentait la DC30, leur nouvelle carte d'acquisition vidéo semi-professionnelle pour moins de 6000 F. Toujours en ce qui concerne la capture vidéo, Fast Technologies démontrait les qualités de l'AV Master.

Canon a profité du salon pour démontrer les qualités de ses appareils photo numériques. L'avenir de la photographie est peut-être dans cette direction.

Quelques curiosités comme l'espace simulation sponsorisé par l'armée de l'air. On pouvait y essayer des cockpits d'avions de chasse.



Du côté de l'éducatif, Ubi Soft possédait un deuxième stand dédié où on pouvait découvrir ou redécouvrir ses nombreuses productions dans le genre que nous vous avons présenté dans le PC Collector Spécial Ubi Soft.

Coktel était aussi présent avec sa gamme Adibou au succès incontestable.

Pour la partie Internet, le seul stand intéressant était celui de TV Câble qui proposait de réserver sa connexion à Internet via le câble. Disponible au printemps prochain, les heureux veinards parisiens pourront être connectés à Internet sans passer par le téléphone. Beaucoup plus rapide et extrêmement économique (plus de virements à France Télécom), ce service risque de faire mal à tous les providers parisiens.





Un salon terne

Le Multimedia World Show fut un salon plutôt terne. Les fans de consoles ont pu voir la suprématie de Sony, le challenge de Sega et l'absence de Nintendo. Pour le monde PC, il est étonnant que des grands constructeurs comme IBM, HP ou encore Intel soient manquants à l'appel d'autant plus que le marché se porte plutôt bien. Il en va de même pour de nombreux éditeurs comme Virgin, BMG, Eidos, Ocean, Infogrames, Interplay etc.

En parcourant les couloirs, on se rend compte que les organisateurs ne savaient pas réellement ce qu'ils voulaient. Ce n'est pas un salon pour les joueurs, ni pour le multimédia, ni pour Internet. En fait, c'était un peu de tout sans plus, d'où cette impression de frustration.

Espérons que le salon de l'année prochaine sera plus représentatif.

Michel Houng

1 an d'abonnement à PC SOLUCES

(6 numéros) =





OFFRE SPÉCIALE !

*Le jeu **Alerte Rouge** sur PC CD-ROM* — 399 FF

+

1 an d'abonnement à PC SOLUCES (6 NUMÉROS) — 234 FF

~~633 FF~~

= 399 FF

soit 234 F d'économie !
*(LE PRIX DES 6 PROCHAINS NUMÉROS DE **PC SOLUCES**)*

*Offre valable jusqu'au 5 mars 1997 pour la France métropolitaine uniquement.
Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de réabonnement dès à présent pour bénéficier de cette offre spéciale.
Leur abonnement sera automatiquement prolongé de la durée correspondante.
(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition reçue avec le magazine)*

▸ ***Vous pouvez acquérir séparément ALERTE ROUGE au prix de 399 francs (+ 50 francs de port).***

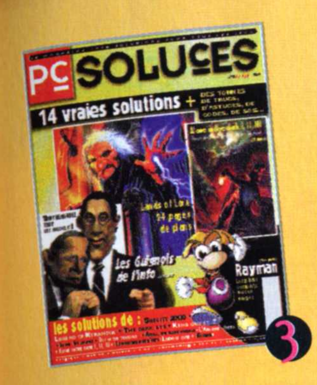
▸ ***Vous pouvez également vous abonner à PC SOLUCES pour 1 an (soit 6 numéros) au tarif de 195 F, et vous recevrez en cadeau un CD-ROM PC "POWER PLATINUM" contenant plus de 30 démos jouables et une sélection de sharewares.***

30 Démos Jouables

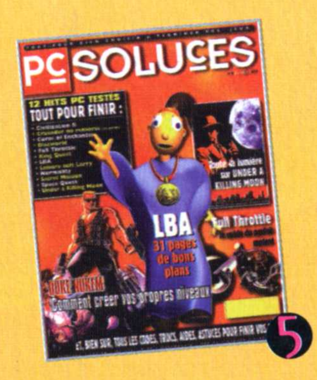
Abuse • Actua Soccer • Apache • Baldies • Baryon • Cannon Fodder 2 • Destruction Derby • Doom • Earthworm Jim • Fade To Black • Gabriel Knight 2 • Gender Wars • Hexen • Indy Car 2 • Little Big Adventure • Micro Machines 2 • Magic Carpet 2 • Premier Manager 3 • Quake • Return Fire • Rise Of The Robots 2 • Settlers 2 • Street Fighter 2 Turbo • Strife • Swos • Terminator • The Dig • Tie Fighter • Ufo • Warcraft 2 • War Wind • Wing Commander 4 • Worms • Virtua Chess • Zoop

VOTRE CADEAU : *Le CD-ROM PC "POWER PLATINUM"*(*)

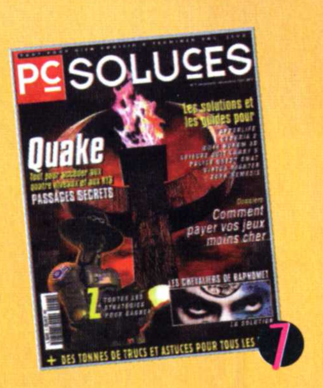
(*) En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.











Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros de PC Soluces !

N°1 ET N°2 ÉPUISÉS

4	7th GUEST	S
4	A-TRAIN	T-T
7	ABSOLUTE ZERO	T-T
5	ACTUA SOCCER	T-T
7	AFTERLIFE	S
7	AFTERLIFE	T-T
3	AIR BUCKS	T-T
6	ALADDIN	T-T
5	ALIEN BREED	T-T
5	ALIEN ODYSSEY	T-T
3	ALONE IN THE DARK I	S
3	ALONE IN THE DARK 2	S
3	ALONE IN THE DARK 3	S
4	ALONE IN THE DARK 3	T-T
3	AMAZONE QUEEN	S
7	APACHE	T-T
4,7	ARCADE AMERICA	T-T
3	ARENA, THE ELDER SCROLLS	S
3,4	ASSAULT RIGS	T-T
3	BABY JO	T-T
4	BAD MOJO	S
5	BATMAN FOREVER	T-T
6	BATTLE ARENA TOSHINDEN	S
7	BATTLE ARENA TOSHINDEN	T-T
3	BATTLE ISLE	T-T
6	BATTLE ISLE III	T-T
6	BERMUDA SYNDROME	S
3	BLACK THORNE	T-T
3	BRAIN DEAD 13	T-T
5	CAESAR II	T-T
3	CHAOS ENGINE	T-T
6	CHRONICLES OF THE SWORD	S
4,7	CIV-NET	T-T
4	CIVILIZATION II	T-T
5	CIVILIZATION II	S
7	COLONIZATION	T-T
7	COMIX ZONE	T-T
4	C&C : OPÉRATION SURVIE	S
5,6	COMMAND & CONQUER	T-T
4	CONGO	S
7	CONQUEST OF THE NEW WORLD	T-T
5	COOL SPOT	T-T
3	CREEPERS	T-T
7	CRITICAL PATH	T-T
4	CRUSADER NO REMORSE (Part.1)	S
5	CRUSADER NO REMORSE (Fin)	S
7	CRUSADER NO REGRET	T-T
5	CURSE OF ENCHANTIA	S
7	CYBERIA II	S
5,1	CYBERMAGE	T-T
4	D	S
3	DARK EYE	S
3	DARK SUN II	T-T
3	DAY OF THE TENTACLE	S
7	DEADLOCK	T-T
7	DEATH RALLY	T-T
7	DEATH TRACK	T-T
3	DELTA V	T-T
3,4,5,6	DESCENT 2	T-T
6	DESERT STRIKE	T-T
5	DETROIT	T-T
5	DISCWORLD	S
7	DOOM	T-T
4	DOOM II	T-T
7	DREAMWEB	T-T
3	DRUID	T-T
6	DUKE NUKEM 3D (Part.1)	S
7	DUKE NUKEM 3D (Part.2 et Fin)	S
3,4,5,7	DUKE NUKEM 3D	T-T
4	DUNE 2	S
4,5,6	DUNE 2	T-T
3	DYNABLASTER	T-T
6	EF 2000	T-T
7	EARTHSIEGE	T-T
7	EARTHSIEGE II	T-T
5,7	EARTHWORM JIM	T-T
6,7	EARTHWORM JIM II	T-T
7	ELITE	T-T
7	ERADICATOR	T-T
3	EXTREME PINBALL	T-T
4	F 1 G.P. MANAGER	T-T
7	FANTASY EMPIRES	T-T
5	FIFA SOCCER 96	T-T
7	FIRE FIGHT	T-T
7	FIRESTORM THUNDERHAWK II	T-T
3	FLASHBACK	T-T
7	FLIGHT UNLIMITED	T-T
6	FRONTIER : 1er ENCOUNTER	T-T
3	FULL THROTTLE	T-T
5	FULL THROTTLE	S
6	GABRIEL KNIGHT	S
7	GEAR WORKS	T-T
6	GENESIA	T-T
5	GOBLINS 3	T-T
6	GRAND PRIX II	S
4	GUIGNOLS DE L'INFO	T-T
3	GUIGNOLS DE L'INFO	S
5,7	HEIMDALL	T-T
3,4,5	HERETIC	T-T
3,7	HI-OCTANE	T-T
6	HOCUS POCUS	T-T
3	HUMANS	T-T
4	IN EXTREMIS	T-T
3	IN THE 1st DEGREE	S
6	INCA	S
6	INCA II	S
7	INDIANA JONES (Fate of Atlantis)	T-T
3	INFERNO	T-T
3	ISHAR 3	T-T
6	ISHAR II	T-T
7	JAGGED ALLIANCE	T-T
5	JAZZ JACKRABBIT	T-T
3	KING QUEST 7	S
5	KING'S QUEST I	S
5	KRYPTON EGG	T-T
3	LANDS OF LORE	S
3	LANDS OF LORE	T-T
3	LEGEND OF KYRANDIA	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 2	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 3	S
5	LEISURE SUIT LARRY I	S
7	LEISURE SUIT LARRY 5	S
3	LEMMINGS	T-T
6	LEMMINGS 3	T-T
4	LEMMINGS 3D	T-T
7	LEMMINGS PAINTBALL	T-T
7	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	S
4	LION KING	T-T
5	LITTLE BIG ADVENTURE	S
3	LIVRE DE LA JUNGLE	T-T
6	LOGICAL	T-T
4	LORDS OF MIDNIGHT	T-T
6	MAD TV	T-T
7	MAGIC CARPET	T-T
7	MASTER OF MAGIC	T-T
7	MASTER OF ORION	T-T
4,5	MECHWARRIOR II	T-T
7	MISSION FORCE CYBERSTORM	T-T
6	MONKEY ISLAND I	T-T
6	MONKEY ISLAND II	T-T
7	MONTY PYTHON (Qu. for the Holy)	T-T
7	MORTAL KOMBAT	T-T
3	NEED FOR SPEED	T-T
7	NIGHT HUNTER	T-T
5	NORMALITY	S
5	NOVASTORM	T-T
6	OFFENSIVE	T-T
3	OH NO MORE LEMMINGS	T-T
7	OPERATON CARNAGE	T-T
3	OUTER RIDGE	T-T
6	OUTPOST	T-T
7	PICK'N PILE	T-T
6	PINBALL FANTASIES	T-T
4	PITFALL MAYAN ADVENTURE	T-T
3	PIZZA TYCOON	T-T
7	POLICE QUEST SWAT	S
3	POPULOUS II	T-T
3	PRIVATEER	T-T
7	PRO TENNIS TOUR	T-T
7	PYROTECHNICA	T-T
6,7	QUAKE	T-T
7	QUAKE	S
6	QUARANTIME	T-T
3	RADIX	T-T
3	RAPTOR	T-T
3	RAYMAN (Part.1)	S
4	RAYMAN (Part.2 et Fin)	S
7	REALMS OF CHAOS	T-T
4	REBEL ASSAULT	T-T
3,4	REBEL ASSAULT II	T-T
6,7	RISE OF THE ROBOTS	T-T
6	RISE OF THE ROBOTS II	T-T
3	ROAD WARRIOR	T-T
6	ROCK'N'ROLL	T-T
3,7	SCREAMER	T-T
5	SECRET MISSION	S
4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	S
4	SEEK AND DESTROY	T-T
3	SETTLERS	T-T
6,7	SETTLERS II	S
5	SHELLSHOCK	T-T
5	SILENT HUNTER	T-T
6	SIM ANT	T-T
3	SIM CITY 2000	S
4	SIM CITY 2000	T-T
5	SIM EARTH	T-T
6	SIMFARM	T-T
6	SKUNNY	T-T
3	SLEEPWALKER	T-T
7	SLIPSTREAM 5000	T-T
6	SPACE HULK	T-T
5	SPACE QUEST I	S
6	STAR RANGERS	T-T
4	STREET FIGHTER II	T-T
3,5,6	STRIFE	T-T
3	SUBWAR 2050	T-T
7	SUPER STARDUST	T-T
7	S. STREET FIGHTER II TURBO	T-T
7	THE NEED FOR SPEED (Spec. Ed.)	T-T
6	THE RIPPER	S
6	THE RIPPER	T-T
3,4	THEME PARK	T-T
7	TIME COMMANDO	T-T
4	TOMCAT ALLEY	T-T
5	TOP GUN	T-T
7	TOTAL MANIA	T-T
3	TOWER ASSAULT	T-T
6	TROLLS	T-T
3	TYRIAN	T-T
7	UFO : ENEMY UNKNOWN	T-T
6	ULTIMA 8	T-T
6,7	ULTIMA UNDERWORLD	T-T
6	ULTIMA UNDERWORLD II	T-T
3	ULTIMA VI	T-T
3	ULTIMA VII	T-T
5	UNDER A KILLING MOON	S
6	URBAN RUNNER	S
7	VIRTUA FIGHTER	S
5	WACHY WHEELS	T-T
4	WARCRAFT	T-T
7	WARCRAFT II	T-T
3,6	WARHAMMER	T-T
6	WETLANDS	T-T
3	WING Cder : I, II, III, IV	T-T
7	WING COMMANDER ACADEMY	T-T
4	WIPE OUT	T-T
6	WITCHAVEN	T-T
5,6	WITCHAVEN 2	T-T
4,3	WORMS	S
4	WORMS REINFORCEMENTS	T-T
7	X-COM	T-T
6	X-WING	T-T
7	Z	S
7	Z	T-T
7	ZONE RAIDERS	T-T
7	ZORK NEMESIS	S
3	ZORRO	T-T

Dans ce tableau, vous trouverez les noms des jeux pour lesquels PC SOLUCES a publié la solution ou un guide(code 'S'), un truc ou une astuce (code 'T-T'), le premier chiffre correspondant au(x) numéro(s) concernés de PC SOLUCES.

BULLETIN DE COMMANDE

◯ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 nos).*
Je recevrai 6 numéros et le jeu ALERTE ROUGE sur CD-ROM PC pour 449 FF (399 FF + 50 FF de frais d'expédition en paquet recommandé), soit une économie de 234 FF.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

◯ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 nos).*
Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC "POWER PLATINUM" contenant plus de 30 démos jouables en cadeau pour 195 FF seulement au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

◯ *Oui, je veux recevoir le :*
n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ de PC Soluces
pour 40 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

NOM .... **PRÉNOM** .... **AGE** ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... **C.POSTAL** ....

PAYS ....

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, Bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex

Signature (obligatoire)

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.



SOLUCE

EN RÉSUMÉ

Les Blubs sont de charmants petits extraterrestres. Très petits, notez bien. Ils partaient en vacances dans une espèce de soucoupe déglinguée lorsqu'ils percutèrent un autre vaisseau. Déviés de leur trajectoire initiale, ils s'écrasèrent sur Terre dans une décharge publique et se virent plongés, à cause de leur taille, dans une véritable jungle. Une vieille bouteille d'adoucissant devient leur habitation. Leur but est unique, net et précis : ils veulent rentrer chez eux. Mais il leur manque des éléments pour reconstruire leur vaisseau spatial. À travers quatre aventures différentes, ils les retrouveront.

C'est ultra, ultra beau. Tous les personnages sont en 3D, composés de textures magnifiques. On a presque envie de les toucher, qu'ils sortent de l'écran tant ils sont rigolos. Difficile à définir, c'est une sorte de mélange entre Toy Story et les Freak Brothers.

Les parties sont franchement drôles puisque vous aurez des missions étranges qui mettront les personnages de la famille (vous les incarnez tour à tour) dans des situations burlesques. Il est possible d'arriver au même résultat de plusieurs manières différentes.

Pis, bon, y'a des bugs. La cinquième et dernière partie est à la limite du jouable. Les actions non prévues (utilisation du fouet sur la chaudière par exemple) paralysent le système et ça plante. C'est vraiment dommage que l'on rencontre ce type de problèmes juste dans le dernier niveau car, au regard du reste du jeu, ça fait vraiment négligé.

Down in the Dumps

VOUS VOULEZ ENFIN VOUS AMUSER SUR PC ? VRAIMENT ? DOWN IN THE DUMPS EST LÀ, IL EST BEAU, IL EST DRÔLE. JUSQU'À LA FIN DU NIVEAU 4... LA SUITE EST TELLEMENT BUGGÉE - OUI M'SIEUR, C'EST BIEN DE LA VERSION COMMERCIALE DONT JE PARLE - QUE J'AI ÉTÉ VRAIMENT PERPLEXE ET S'IL FALLAIT DONNER UNE NOTE À CE JEU, JE SERAIS BIEN ENNUYÉ...

éditeur
HAIKU
configuration
486 DX2 66, 8 Mo, CD 2X
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
NOVEMBRE 96

La "poubelle" des aventures







The Blub, The Rat

Prenez le morceau de fromage et dirigez-vous deux fois au fond de l'écran. Là, il faut vous saisir de la corde. Revenez à l'écran précédent. Utilisez la corde sur le poids et posez au sol le gruyère. Vous n'avez plus qu'à aller derrière l'escargot pour mettre la vitesse au ralenti puis tirer sur la corde.

Ça, c'était la première étape. Allez vers le sud, prenez la pancarte puis dirigez-vous vers le fond de l'écran. Mais attention, le fond débouche sur deux sorties. Prenez celle qui se trouve le plus à gauche. Sur la semelle, prenez le crayon et le dé à coudre. Revenez sur vos pas et empruntez le chemin du fond qui se trouve à droite, cette fois-ci. Prenez les médicaments bleus et appuyez sur le jouet, le cosmonaute. Vous êtes téléporté dans une bouteille. Utilisez le dé sur le whisky et introduisez les gélules bleues dedans. Allez au fond de la bouteille. Utilisez la pancarte sur le crayon et placez l'ensemble sur le pot de yaourt. Donnez le dé au bad punk. Mission accomplie.



The Hypnotic Machine

Sortez de la maison en allant une première fois à gauche puis en ouvrant la porte de droite. Allez jusqu'à la lampe en allant par deux fois vers la droite. Frottez la lampe.

Dites au génie que vous ne voulez surtout pas le déranger... Ensuite, manifestez votre désir de participer à la galaxie de la chance. Le jeu est extrêmement facile. Vous devez répondre à quelques questions, vous n'avez pas beaucoup de malus, qui est plutôt réservé à l'adversaire.

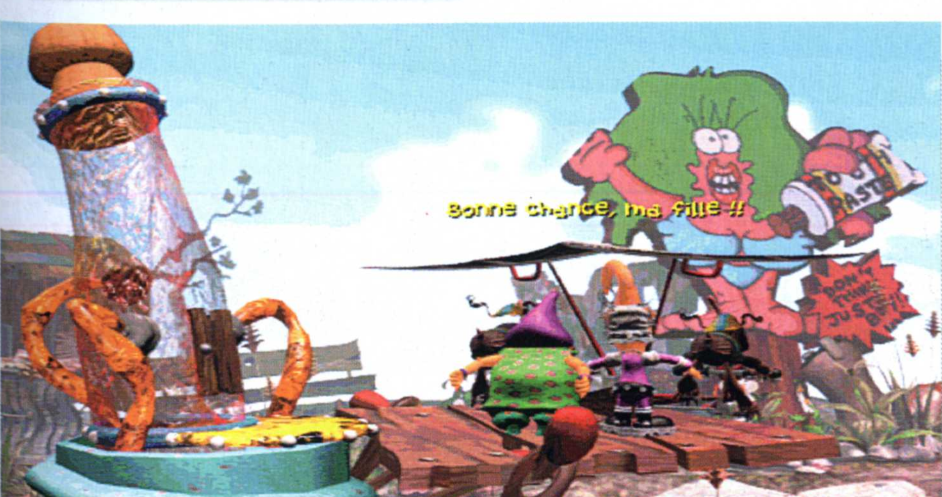
Bon, je vous file quelques réponses en vrac : l'activité principale du touriste, ce sont les grandes randonnées à vélo ; on ne corrompt pas les morts ; l'alcoolique boit plus de dix litres ; c'est un autoportrait ; il est l'année prochaine sur la planète des fous ; Madame Blob est mariée (sur Bureaucratie) ; l'amuseur de Pollution, c'est le 2 (nez rouge).

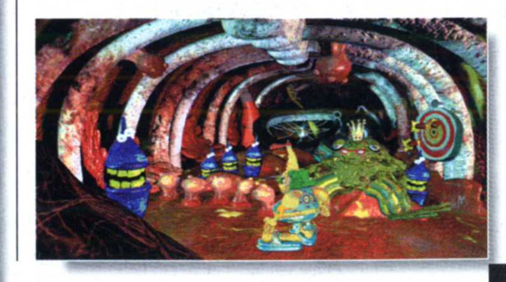
Il me paraît quasiment impossible de perdre à ce jeu. Une fois revenu sur terre, allez vers le sud et prenez le bâtonnet de glace. Allez au nord et entrez chez vous. Entrez dans la porte du centre et prenez l'huile de cuisine. Allez vers le sud et prenez le rideau, près de la fenêtre. Allez à gauche et actionnez l'ascenseur pour monter au deuxième étage. Saisissez-vous de la savonnette, en bas du lavabo et utilisez cette dernière sur le sol, au centre de la pièce. Soufflez ensuite dans la corne de brume. Sortez de l'atelier par le Nord, allez à gauche et sortez par la porte de gauche. Versez l'huile sur le sol. Les taupes vont se viander la tronche et vous pourrez ramasser les vélos et les taupes elles-mêmes. Revenez dans la maison et montez au quatrième. Donnez le bâtonnet, le rideau, les bicross et les taupes à grand-père Blub. Attention, même avec les sous-titres, il n'apparaît aucune phrase quand on donne les taupes à grand-père. Cliquez simplement la taupe sur l'ancêtre. Mission accomplie, Mom Blub.

The Abominable Robin Blub

Allez au sud et prenez le train vers le «Pond». La route qui s'ouvre devant vous vous mènera devant un igloo. Entrez-y et prenez la canne à pêche. Sortez et utilisez la canne sur les taupes, qui sont décidément partout. Utilisez les patins sur le père pour aller sur la mare. À l'intérieur du poisson, frappez successivement les 5e, 3e,1re, 4e et 2e glandes de celui-ci.

Si l'air vous rappelle un film connu ayant un rapport avec les extraterrestres, c'est normal. Reprenez le train pour aller vers la forêt. À gauche, vous devrez combattre Petit Jean. Pour réussir à le faire tomber du stylo, il faut que vous couriez dans l'autre sens. Dès qu'il se tourne, tournez-vous aussi. Anticipez ! Ça dure environ une minute et vous tomberez tous les deux. Parlez au roi Richard. Dites-lui n'importe quoi et pénétrez dans le nouveau passage. En face de l'entrée, plein de leviers. Poussez le troisième et montez les escaliers. Allez vers le mur du fond, en montant un petit peu. Le shérif a le sommeil lourd. Entrez par la porte du fond, parlez à Marianne et acceptez son baiser. Sortez par la porte ou le balcon, comme vous voulez. Utilisez la clé qu'elle vous a remise sur le coffre. Après une mémorable baston, vous vous faites expulser du château. Retournez à l'igloo, en passant par le «Pond» et prenez-y le manteau de l'esquimeau. Reprenez encore le train pour aller à la forêt et fouillez le coffre du roi Richard, deux fois. Revenez au village, comme Patrick Mac Gohan. Allez vers la gauche du château et prenez une barbe à papa. Cliquez sur l'ouvreuse pour vous inscrire au tournoi. Vous n'avez plus qu'à gagner. Allez, quelques aides : vous devez faire un bonhomme de neige qui ressemble au roi Richard. Commencez tout simplement par entasser trois boules. Dès que vous possédez une partie du roi Richard, descendez-la (pour la mettre en sécurité). Dès que la boule la plus haute du bonhomme de neige de droite représente une partie du roi Richard, échangez-la. Bon, ça peut être très long et il y a des malus (la boule que vous lancez s'écrase sans former de visage ou de corps). Mais après, mission accomplie. ▸▸▸





Down in the Dumps





The Bum

L'épisode que je préfère ! Là, vous pouvez changer de personnage comme bon vous semble. Commençons par manier le p'tit con... euh, le p'tit garçon, pardon. Prenez la photographie de la pin-up et allez à gauche ; avancez vers le fond, à gauche de la pompe du clochard. Prenez le ballon et allez à gauche. Montrez la photo à l'animal et utilisez le ballon sur ce dernier. Saisissez-vous du ballon.

Changez de personnage, prenez la fille. Passez à droite de la chaussure du clochard et entrez dans le sac bleu, blanc et rouge. Il existe une entrée dans le coin inférieur gauche. Prenez-y la ficelle. Revenez sur vos pas et sortez de l'écran en passant à droite du sac précité. Là, utilisez la poupée sur le Bad Guy jouant aux cartes. Allez parler à Hubert. Au cours de la conversation, dites-lui que vous le prenez avec vous. Agrippez-vous ensuite à l'oiseau. Arrivé à côté du nid, vous pourrez parler à Hubert.

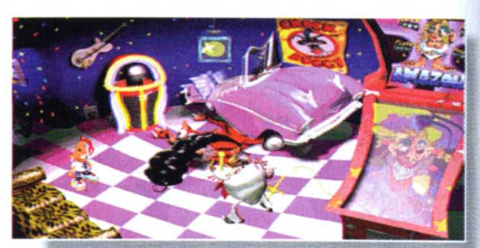
Ce qu'il vous dit est un indice. Attachez-le à la ficelle et utilisez le tout sur la tête du clochard. Prenez la petite voiture. Passez la main au fiston. Commencez par repérer les lieux, il n'y en a pas énormément et en 10 minutes, vous aurez tout visité. Ramassez le ballon de basket qui traîne sur le terrain bleu. Allez le plus à droite possible et donnez le ballon au puceron de garde. Entrez dans la maison, blablatez avec cette pauvre mère et finissez par lui dire que vous ne mangez que des sucreries.

Sortez et allez le plus à gauche possible, jusqu'à ce que vous arriviez au vieux pou. Au fond de l'écran, deux sorties. Prenez celle de gauche. Vous vous retrouverez devant une pompe aspirante dans laquelle vous pouvez entrer mais ce n'est pas nécessaire pour le moment. Notez simplement cet endroit dans un coin de votre tête. Allez à droite et laissez la main à la fille. Qu'elle rejoigne son frère, à l'entrée du bar. Entrez dans le bar avec la fille. Donnez la petite voiture à bébé pou plusieurs fois de suite. Prenez une des deux cassettes, peu importe laquelle. Vous pouvez, par l'intermédiaire du Saint Esprit, donner cette cassette à votre frère, bien qu'il soit très loin. Donnez-lui aussi la main. Entrez dans le bar, vers la gauche et mettez la cassette dans la sono. Une fois la scène cinématique passée, vous pourrez récupérer cet appareillage. Ensuite, vous n'avez plus qu'à aller voir les différents musiciens qui peuplent la tête du clochard. Montrez-leur à chaque fois le matériel pour les convaincre de poussser la chansonnette. Allez dans la pompe aspirante, juste à côté. Allez aussi voir le basketteur, le rasta dans son hamac et Elvis.

Allez en bas de la scène, montrez encore la sono à Elvis, utilisez un chewing-gum sur le sol et parlez au King !

Maintenant, allez dans l'écran où se trouvent les 3 mamies. Une corde mène à l'oreille. Passez la main à la fille qui vous a suivi dans cet endroit. Au centre de la salle, vous pouvez constater que l'on peut activer quelque chose. On ne sait pas quoi, mais bon ! Allez-y. C'est mieux en plein jour, non ? Passez la main au frère. Utilisez la main électrique sur le Bad Guy et allez chercher la pièce du vaisseau. Voilà. Nos ennuis commencent.





Happpy End

Sans déconner ! Ils ont osé appeler ce chapitre Happy End ! Ils auraient mieux fait de se laisser aller à une belle cinématique de fin et point, terminé. Et d'une, ça m'aurait fait moins de boulot. Et de deux, je n'aurais pas eu cette obligation de vous dire que cette partie est buggée à mort. Lors de la réalisation de cette soluce, j'avais pu remarquer certaines imperfections. Exemples : lors du chapitre 4, j'avais utilisé la main électrique dans le bar. Je m'en suis fait sortir... et je n'avais plus cet objet qui me permettait de clore le chapitre. Autre exemple que vous pourrez vérifier par vous-même. Toujours dans le chapitre 4 : si je laisse la fille dans le bar alors que le frangin va mettre la cassette, le bar est tout de même détruit. Mais si on passe la main à la sœur, on se retrouve dans le bar comme si rien ne s'était passé ! La barmaid est à la fois en train de servir des coups et de se lamenter dehors. Parfois aussi, des bugs d'affichage. Mais cette cinquième partie est une preuve du manque de rigueur de l'équipe de développement. Si vous ne suivez pas à la lettre les indications qui vont suivre, vous pouvez vous attendre à des plantages qui bloqueront votre machine. On y va ?

Mme Blob doit se rendre dans la soute à bagages pour remplacer le Pet (animal domestique). Ce dernier va dans la salle de repos et remplace le fils. Là, y'a une astuce : allez dans le menu de la famille, en haut et cliquez sur le Pet pour le reprendre en main. Faites-lui remplacer la fille. Les deux enfants sont libres de toute contrainte. Dirigez-les, séparément, vers la salle des machines et faites-les remplacer Grand-Mère. Envoyez cette dernière au poste de pilotage pour relever le père de ses fonctions. Lui, il ira prendre la place de Grand-Père. C'est lui qui règlera les problèmes de fuites du vaisseau. Prenez le tuyau. Allez dans la soute. Prenez le tabouret et le fouet. Allez dans la salle de repos pour y prendre l'holotélévision et le pudding. Allez dans la salle des machines et utilisez le tabouret avec la chaudière. Utilisez le pudding sur la fuite de gaz. Ensuite, pénétrez dans la salle de repos. Mettez le tuyau dans la fuite d'eau, reprenez du pudding grâce auquel vous colmaterez la fuite d'eau. Allez ensuite dans la soute pour placer l'holotélévision dans le trou de la coque. Finish ! ■





Conseils de lecture

Privateer 2, ce sont trois jeux à la fois. En effet, vous trouverez une partie aventure, une partie gestion et une partie combats. On aurait pu espérer, avec Mathilda May, une partie de jambes en l'air. Je vous rassure ou je vous déçois (rayer la mention inutile) : elle n'y est pas.

privateer 2
the darkening

PRIVATEER 2 N'EST PAS, COMME ON AURAIT PU LE CROIRE, UN SUPER WING COMMANDER. C'EST UN JEU À PART ENTIERE OU LES VIDÉOS NE SONT PRÉSENTES QUE POUR "FAIRE JOLI". CE JEU EST EN EFFET L'UNE DES MEILLEURES SIMULATIONS SPATIALES. EN VOICI LES ROUAGES...

EN RÉSUMÉ

L **Allez jeter un coup d'œil dans les pages de tests pour plus d'informations.**

1] L'aventure

Voici le cheminement brut qui vous permettra de terminer rapidement le jeu. Bien entendu, il est impossible de le suivre : en début de mission, votre vaisseau n'est pas assez puissant. D'autre part, vous devrez payer certains personnages afin de les soudoyer ou obtenir d'eux un service.

Bien que le jeu n'ait pas de fin (on peut continuer à faire des missions après la découverte de la personnalité du héros), il convient de rencontrer certains personnages pour voir une vidéo qui finira le scénario. Ça peut vous paraître court mais je peux vous assurer que gagner de l'argent n'est vraiment pas facile.

La planète sur laquelle vous commencez l'aventure possède une taverne ; c'est le premier lieu dans lequel vous vous retrouvez : le Sinners Inn. Parlez à Joe le barman. Vous pouvez lui dire deux phrases :

1. *«C'est plutôt illégal, j'aime pas beaucoup ça.», ou*
2. *«Je pourrais trouver une affaire un peu illégale, qui rapporte...»* ▸▸▸

éditeur
ELECTRONIC ARTS
configuration
486 DX2 66Mhz
8 Mo de Ram, CD 2x
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DÉCEMBRE 96

mémoire morte

KARATIKUS

privateer 2, the darkening

Vous pouvez lui dire n'importe quelle phrase, ça n'a aucune influence sur le jeu. Après, vous pourrez avoir accès aux cabines du jeu. La prochaine étape du jeu se déroule sur Crius, à l'hôpital ; parlez à la réceptionniste pour voir le docteur Loomis. Quelle que soit la phrase que vous lui disiez, il ne vous apprendra pas grand-chose et vous serez un peu bloqué dans votre enquête. La partie aventure doit rester en «stand-by» pour un moment. En fait, c'est à ce moment que vous devrez vous faire pas mal d'argent. Allez voir plus loin dans ce guide pour vous faire un max' de brouzoufs. Beaucoup plus tard, vous recevrez un E-Mail, en plein vol. C'est le docteur Loomis qui vous parle de Hal Taffin. Posez-vous sur une planète, n'importe laquelle. Allez dans une cabine pour consulter les archives. Dans «Personnes», un nouveau nom est apparu : celui de Hal Taffin ; lisez sa fiche. Allez ensuite dans le menu «Compagnie» et consultez la fiche «Taffin Récupérations». Les bureaux de Taffin sont sur Crius. Allez sur cette planète, dans ses bureaux. Vous pouvez discuter avec cet interlocuteur :

***1.** «Je me demande s'il ne faudrait pas que je lui offre de l'argent» (vous obtenez le renseignement pour 10000 crédits).*

***2.** «Je n'ai pas tiré grand-chose de ce type. Il va falloir employer la force». Cette phrase déclenche une séquence vidéo au bout de laquelle Taffin vous menace d'une arme. Vous pouvez une nouvelle fois dire deux phrases :*

***2.1.** «Il vaut mieux laisser tomber. Peut-être qu'un peu d'argent...» (vous obtenez le renseignement pour 20000 crédits).*

***2.2.** «J'avais besoin de ça ! Je vais lui rentrer dedans, moi !» (vous obtenez l'info gratuitement).*

De toutes façons, vous apprenez qu'Angus Santana a acheté le Cryopod. Il faut aller à l'aide interplanétaire, sur Anhur. Vous pourrez lui dire deux phrases :

***1.** «Taffin... Pourquoi ne pas lui laisser penser ça ?»*

***2.** «Inutile de mentir à ce type...»*

qui auront exactement le même résultat.

Là, il faut appuyer sur P comme pour sauvegarder et aller dans votre journal en cliquant sur l'icône de la feuille. Vous devez retrouver le Cryopod D285/067N. Allez aux archives pour compulser les immatriculations des vaisseaux. Cherchez le Cryopod qui vous intéresse. Vous apprenez que ce véhicule a été construit par Shernikov Medical Equipment. Toujours dans les archives, allez en apprendre un peu plus sur cette compagnie. Elle se trouve sur Crius. Allez-y... À l'entrée, vous rencontrerez une réceptionniste. Parlez-lui... CD 2 !

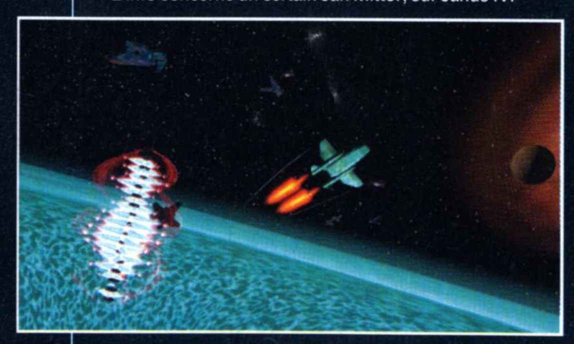
***1.** «Je vais devoir faire avec.» (déclenche une vidéo et, au bout, deux nouvelles phrases).*

***1.1.** «Quel idiot ! J'ai intérêt à passer en mode dragueur.» (on a l'info grâce à la sœur inexistante du héros ! C'est la vidéo la plus longue ; de toute façon, celle-ci inclut toutes les phases de la vidéo que l'on peut obtenir en disant les autres réponses. De toutes façons, vous obtenez le renseignement).*

***1.2.** «Je suis fichu ! Je n'ai plus qu'à ramper comme un minable.» (on a l'info).*

***2.** «Inutile de forcer, il est préférable d'attendre.» (vous obtenez l'info).*

L'info concerne un certain Jan Mittor, sur Janus IV.





Aux douanes, allez voir aux archives pour jeter un coup d'œil sur la fiche de ce vieux croûton. Allez ensuite sur Janus IV. À partir du point de transit, rendez-vous dans sa maison. Vous y entrez d'une manière tout à fait personnelle. Là, vous n'aurez rien à dire, le vieux calanche avant...

Il aura quand même eu le temps de vous parler des laboratoires KAPPA. Ceux-ci ne se trouvent pas sur une planète : ils se trouvent sur un gigantesque vaisseau, tout en bas, à gauche de la carte. Pour y arriver, ce n'est pas une partie de plaisir car le nombre de points à parcourir est assez impressionnant. Heureusement, à trois points de là, se trouve une station de réparations. L'aller ou le retour sont aussi compliqués ! On ne peut sauvegarder sur les laboratoires ; sauvegardez sur la station de réparations. Après la visite de l'endroit, assez glauque, vous redécollez. David Hassan (Christopher Walken) vous donne rendez-vous à un point de distance de l'endroit où vous vous trouvez, au point 140. Malheureusement, son message est intercepté et un gros, très gros comité d'accueil vous attend ! Ser Hassan n'est pas à proprement parler courageux : voyant le tableau, il vous donnera rendez-vous sur Hades, où se trouve son QG. Après une bataille homérique pour laquelle je vous souhaite bonne chance (je suis passé par là aussi), c'est sur cette planète qu'il faudra vous rendre.



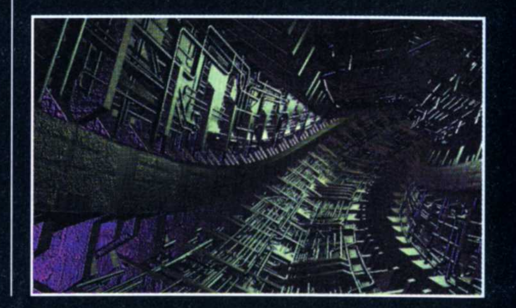
Un retour mouvementé

Attention, le retour vers la planète sera vraiment très difficile : sauvegardez dès que vous le pourrez. Sur Hades, vous apprenez qu'Hassan est le chef du CIS. Il vous parle de la lignée, une organisation criminelle n'ayant rien à envier à la famille Tibéri. Leurs principaux chefs ne sont ni Jean ni Xavière mais Malakaï et surtout Kronos. Après tous ces précieux renseignements, allez aux archives dans «Compagnie». Allez voir le dossier sur «Blessed Aquawine». Tant que vous y êtes, allez jeter un coup d'œil sur le dossier de Hugo Carmickael, dans le dossier «Personnes».Allez donc sur Bex pour voir de quoi il retourne.



Vous vous apercevrez que Hassan vous a installé un petit bijou sur votre engin : lorsque le viseur de votre engin est rouge, cela signifie que vous êtes dans l'alignement parfait pour shooter l'ennemi. C'est extrêmement pratique, surtout pour détruire les missiles qui vous sont destinés. Sur Bex, vous trouverez Hugo ; il vous «embauchera» pour l'escorter jusqu'à «Hephaestus», à 3 points de distance de l'endroit où vous vous trouvez. Bien entendu, vous tomberez sur pas mal d'ennemis nerveux. Et bien sûr, Hugo vous laissera tomber dès les premiers coups de laser. Vous le retrouverez dans un restaurant, sur Hephaestus.





Une charmante hôtesse vous conduira à... son cadavre. Pauvre Hugo ! Le voilà parti pour un exil bien plus long qu'à Guernesey. Enfin bon ! On récupère une capsule ; Joe du Sinners Club, l'homme à la bière chaude pourrait peut-être vous aider. Direction : Hermès. Pour y aller rapidement, revenez sur Bex et empruntez le point de saut 1a-1b. Vous ne serez plus qu'à quatre points de distance d'Hermès. Allez au Sinners et parlez à Joe.

Pensez à emprunter les points de saut

Voilà le moment d'insérer le CD3. Dimitri est un pro, mais il est cher : 30.000 crédits. Remarquez, il aura ainsi évité l'explosion de tout le quartier. Dans votre journal, on constate que le héros se pose des questions sur Ricaud Interplanétaire et sur un certain Rhineheart. Rien dans les archives... Que faire ? Bon, on décolle, on verra bien... On peut, mais c'est un exemple, décoller vers une planète qui s'appelle Leviatha. Un E-mail finira par arriver, un E-mail anonyme d'un soi-disant ami de votre père. Il n'est pas sur la planète mais dans un vaissseau qui gravite autour. Lorsque vous arrivez autour de la planète, il vous envoie un autre mail pour vous annoncer qu'il est parti sur Petra, qui est juste à l'opposé dans la galaxie. Prenez le point de saut 3b-3a puis le 4a-4b pour y aller plus vite. À nouveau, vous recevrez un mail vous conseillant de vous méfier aussi bien du CIS que de la lignée car les deux peuvent vous être néfastes. Faites-vous un peu d'argent pour le moment. Un nouveau mail arrivera. Décidément, c'est la journée. Heureusement que l'on utilise pas de facteurs dans ce jeu. Vous les imaginez, aller de planète en planète sur leur petit vélo ? Alors qu'à Boulogne-sur-Seine, ils ont du mal à monter au premier étage ! David Hassan veut vous voir sur Hades où se trouvent les bureaux du CIS. Après l'entretien, une mission vous attend. Sauvegardez. Décollez, vous recevrez un mail d'Hassan vous demandant de vous rendre au point 24, juste en bas à droite de Hades. Si vous perdez la bataille mais que vous ne mourez pas, pas la peine de continuer, relancez la sauvegarde.

La bataille la plus difficile du jeu

Attention, cette mission est extrêmement difficile. Quelques aménagements sur le vaisseau s'imposent. Primo : vos lasers doivent être des canons à ions. Secundo, vous devez être équipé de torpilles de type Hellraiser. Elles ne sont pas très rapides mais font des dégâts considérables, surtout sur les deux croiseurs, que vous devrez anéantir dans cette mission. Allez, je vous donne quelques trucs pour la réussir. Lorsque vous déboulerez au point 24, détruisez les trois ou quatre petits vaisseaux ennemis qui sont déjà dans la partie ; ensuite, normalement, vos lasers devraient se focaliser sur les deux croiseurs ennemis ; laissez tomber, ce sera la cerise sur le gâteau, le dessert. Utilisez la touche «Q» pour passer en revue tous les vaisseaux qui se trouvent dans la partie ; deux colonnes de cinq chasseurs ennemis devraient montrer le bout de leur nez. Détruisez-les en enfilade. Ils ne devraient pas trop vous tirer dessus car leur objectif est le vaisseau-prison allié. Détruisez tous les vaisseaux de ce type qui se trouvent à cet endroit. Ensuite, il ne devrait rester que les deux gros croiseurs. Approchez-vous d'eux, pas trop, à 400-500 mètres et envoyez-leur deux torpilles chacun. Les torpilles atteindront leurs cibles 30 secondes après que vous les ayez envoyées. Une fois le secteur nettoyé, un mail arrive. Hassan vous annonce que le prisonnier a été transféré sur la prison de Hades. Le prisonnier, c'est Rhineheart ; il vous apprend tout votre passé ; je vous avouerai que je n'ai pas bien compris le scénario, c'est un peu confus... Les frères jumeaux en Cryopod, le père qui est un sage mais qui est à l'origine de l'existence de la lignée, le tout expliqué en moins de deux minutes... Après ces soi-disant précieux renseignements, on apprend que Sheila Nabokov est en danger au point 36, à deux points de l'endroit où vous vous trouvez. C'est le grand chef du CIS. Allez fighter tous les vaisseaux ennemis puis approchez-vous de cet énorme vaisseau, en forme de grappin : voici la séquence vidéo finale...

2 - L'argent

Le fric se gagne de plein de manières différentes. En remplissant des missions que vous pourrez recevoir par E-mail ou en allant dans les cabines. En revendant des marchandises et, tout simplement, en abattant des ennemis aussi. Cet argent gagné est extrêmement précieux : grâce à lui, vous pourrez augmenter la puissance de votre vaisseau, en changer et payer Dimitri.

2.1 - Les missions

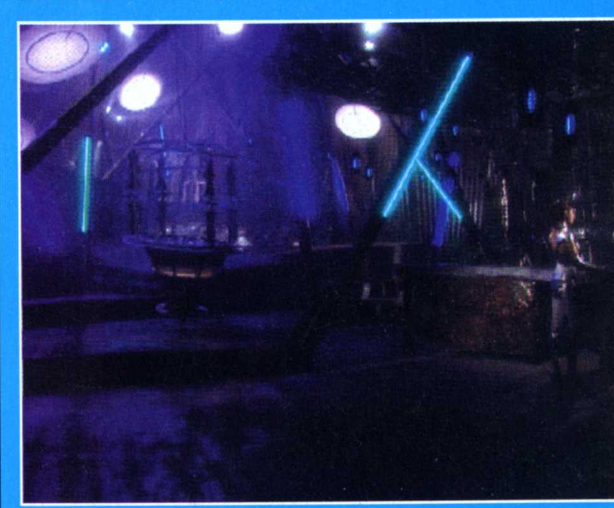
Elles sont de difficulté variable. Bien entendu, plus la récompense est forte, plus la mission est difficile. Au début, contentez-vous de petites missions de destruction. Plus tard, vous pourrez éventuellement penser à des missions de destruction. Pour les missions, n'hésitez pas à prendre un coéquipier. Attention, un coéquipier cher n'est pas forcément quelqu'un de très valable. En revanche, un coéquipier bon marché est forcément mauvais. N'hésitez pas à mettre le prix, certains sont d'une efficacité redoutable... Pour vous, j'ai noté quelques missions que l'on reçoit par mail interposé. C'est aussi l'occasion de coucher avec Mathilda May...

2.1.1 Bill Madox

On reçoit le mail à peu près au moment l'on apprend l'existence des laboratoires KAPPA. Sur Anhur, Bill Madox, se trouve au bar du jeu d'ombre. Il est complètement taré et sourdingue. Il vous proposera une mission à 6.000 crédits. Assez facile...

2.1.2 Melissa Banks

La belle Mathilda May vous enverra un mail à peu près quand vous serez aux alentours de Petra, après le mail anonyme. N'hésitez pas une seule seconde et portez secours à la donzelle qui a fort à faire avec deux vaisseaux ennemis. Détruisez les chasseurs rapidement avant qu'elle ne le fasse elle-même. Sinon, elle vous traitera de guignol et vous pourrez aller vous rhabiller. Lorsque vous aurez fini ce petit boulot, elle vous filera rencard sur Hephaestus, au robot rampant. À votre place, j'irais. Vous serez accueilli par un superbe patin. Appréciez la tendresse des dialogues alors que nos deux héros trinquent : «- Cul sec ?». «- Ça dépend», répond-elle. Une conversation suivra et vous aurez le choix :



1. ***«Tout bien réfléchi... c'est oui !». On devient son coéquipier et son amant. Mais ce n'est pas un film porno, elle vous prend juste par la main, vous invitant à la suivre ou***
2. ***«Je crois que je vais rester en dehors du coup» et on en reste là.***

La mission, si vous l'acceptez, est assez simple. Il suffit de l'escorter au point 68 - on y était presque - qui se trouve au sud du point G euh...de Destinas. Peu de chasseurs, c'est assez paisible... ▶▶▶



2.1.3 Lord Mike Vonk

Lui, il est sympa. Il est riche et met ses crédits à votre disposition pour que vous détruisiez une cargaison d'armes afin d'éviter une guerre civile. Vous obtiendrez 8000 crédits si vous la remplissez.

1. ***«Pourquoi pas ? L'argent frais ne fait pas de mal...» : vous acceptez la mission.***
1. ***«Non, je n'aime pas les magouilles politiques.» : vous la refusez. Logique...***

Beaucoup d'autres missions sont présentes, mais je ne peux que vous conseiller de ne les remplir qu'à coup sûr. Si votre vaisseau est assez équipé par exemple. En fait, accepter une mission à la légère peut se retourner contre vous. On vous demande de rembourser, ou pire, celui qui vous demande de remplir telle ou telle mission vous attaque. Et vu le nombre d'ennemis, vous n'avez pas spécialement besoin de ça. Une fois que vous aurez un vaisseau puissant, vous pourrez tout de même vous permettre quelques excentricités et accepter des missions à 14.000 ou plus. Ah ! Un petit conseil... Lors des missions d'escorte, n'oubliez pas que vous n'êtes pas seul : vous devez protéger un vaisseau et... ne pas l'oublier en route. Vous êtes peut-être du style à appuyer sur la touche «J» dès que vous arrivez dans un lieu. Le vaisseau que vous accompagnez n'est pas si pressé et sera peut-être à deux ou trois points derrière vous si vous n'y prenez pas garde. Le temps de revenir, l'organisateur de votre mission aura peut-être considéré que vous l'avez abandonné. Alors, n'oubliez pas : avant de passer au point suivant, assurez-vous de la présence de votre protégé. Vous pouvez tout de même vous poser sur des planètes pour sauvegarder.

2.2 Le commerce

On peut se faire des montagnes de fric dans The Darkening. Pour cela, il suffit de savoir profiter de la conjoncture économique et, dans les cabines, lire les informations. Il existe des centaines de messages dont vous pouvez profiter. Certains sont complètement inutiles, d'autres vous annoncent la construction de tel ou tel composant pour vaisseau. D'autres peuvent paraître anodins : un barrage cède sur telle planète (l'eau va y devenir moins chère), une guerre éclate là-bas (les armes vont être très prisées)... Attention, ces événements ne durent pas éternellement, loin de là. Quelques minutes et hop, la bonne affaire vous passe sous le nez. Dès que vous voyez une opération comme celle-ci, n'hésitez pas à louer un cargo, le plus gros possible, et à acheter le maximum de produits convoités. Vous pourrez vous faire des bénéfices monstres (plus de 150 %) en étant au bon endroit, au bon moment. Si vous êtes loin de la planète, pensez qu'un point de saut peut considérablement vous avancer. Si vous commercez au pif, ne vendez jamais quand le pourcentage est dans le rouge. Vous n'avez vraiment pas besoin de perdre de l'argent. Il est assez rare de vendre à perte, mais il est aussi rare de faire la bonne affaire.

Les plus gros bénéfices s'obtiennent par la vente de marchandises.

N'oubliez pas que la vente d'armes est interdite. Si vous choisissez cette option, pensez que les militaires peuvent scanner votre cargaison et attaquer... Je vous déconseille ce commerce en début de partie. Vous pourrez vous faire une petite idée des productions de chaque planète en allant dans les cabines. Là, vous aurez toute une base de données sur chacun des astres de la galaxie. Bien entendu, en allant revendre de la bière de Bex, sur d'autres planètes, vous ferez un bénéfice presque obligatoire, vu que c'est la spécialité locale. Mais revendre de la bière sur Bex est une hérésie. D'une manière plus générale, vu que ses habitants sont des agriculteurs, pour la plupart, il est inconcevable d'aller leur revendre céréales ou denrées alimentaires. L'intérêt reste quand même de profiter des informations pour gagner un maximum d'argent. Quand vous risquez gros, n'hésitez pas à prendre un coéquipier qui vaut de toutes façons une somme dérisoire par rapport à votre cargaison.

2.3 Faire le boulot des militaires, c'est payant

Chaque ennemi détruit vous rapporte de l'argent. Ça peut paraître crétin : ça ressemble à un shoot'em up et c'est ridicule en tant que tel. Mais il ne faut pas oublier que les militaires traquent les pirates. Ils sont payés pour cela et votre «œuvre» leur allège particulièrement la tâche. C'est sûr, ça ne rapporte pas beaucoup : 50 ou 100 crédits pour chaque cible abattue. Mais au bout du compte, c'est rentable. Pas si on les détruit à coup de missiles, évidemment. À la fin de ma partie, je n'étais pas loin de 500 ennemis abattus. Ça m'a donc rapporté entre 25.000 et 50.000 crédits. Ce n'est pas grand-chose comparé à des missions où l'on peut gagner 16.000 d'un coup mais ça renfloue les caisses de manière régulière.

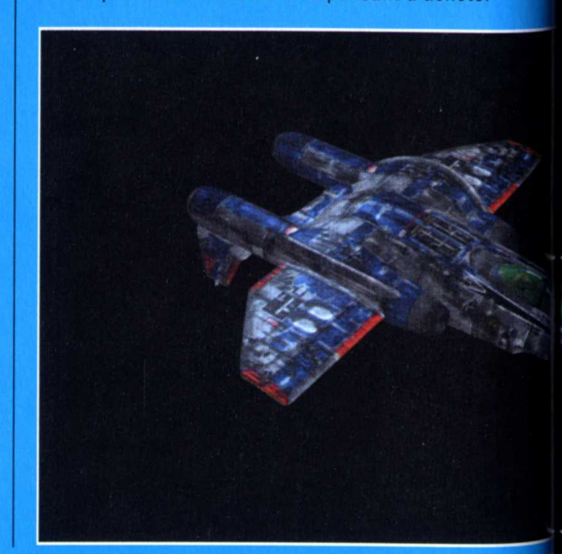
3] LES COMBATS

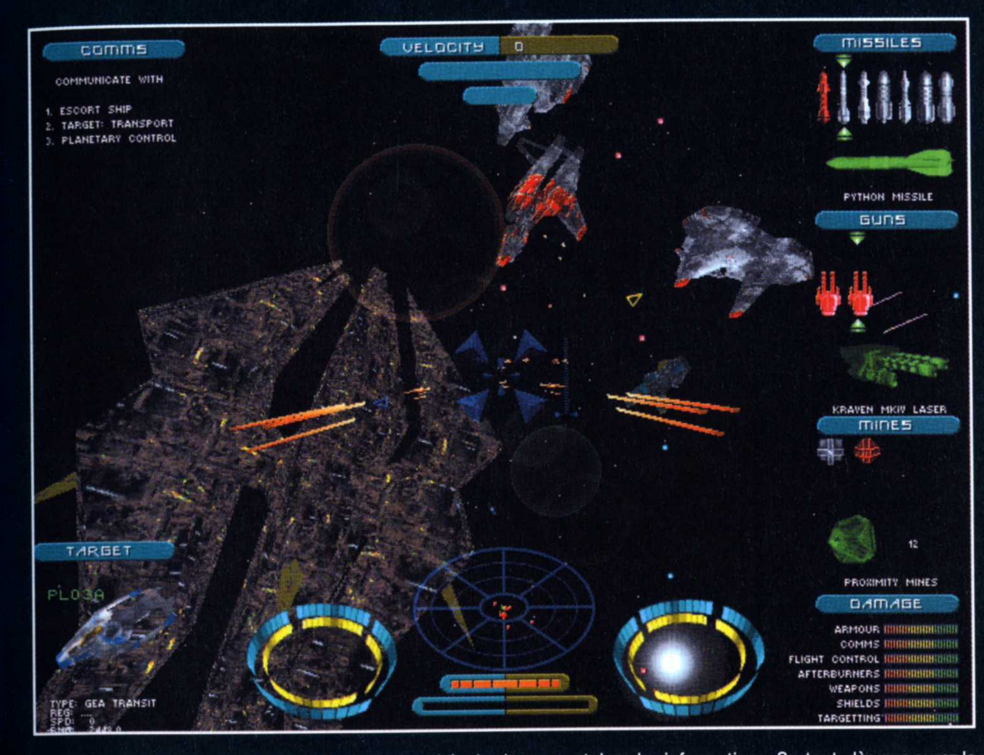
Difficile de vous aider ! C'est en effet vous qui ferez le plus gros boulot. Non, il n'y a pas de touche miracle pour faire exploser un vaisseau ennemi en plein vol ! Ou alors je ne la connais pas... Néanmoins, voici quelques bases qu'il faut éviter d'oublier.



3.1 Changer de vaisseau

En début de partie, on possède 13.000 crédits. C'est extrêmement léger pour débuter : on ne peut s'acheter qu'un vaisseau assez faiblard en tout. Au fur et à mesure que vous gagnerez de l'argent, vous pourrez en changer. Quand vous en changerez, vous vendrez automatiquement l'ancien, avec tout son équipement. Tout cela a une valeur. Regardez donc tous les sous dont vous disposez avant de vendre : le fric que vous avez en poche ET la valeur marchande de votre vaisseau. Néanmoins, il vaut mieux prendre un vaisseau en pensant à acheter





quelques gadgets en plus (unités de boucliers, unités de réparations...). Mieux vaut attendre un peu plutôt que de circuler avec un superbe vaisseau complètement nu. En cours de partie, un nouveau vaisseau sera créé : le Freij MKII ; ce n'est pas le plus cher (le plus cher est à 250.000). Lui, il est à 200.000. Mais je vous garantis qu'après cela, les ennemis n'auront qu'à bien se tenir.

3.2 Upgrader son vaisseau

On pense bien souvent à changer de lasers et de missiles mais pas à changer les options. C'est un tort. Parfois, des scientifiques créent de nouveaux modules. On en parle souvent dans les informations. Surtout, dès que aurez la possibilité de placer des unités de bouclier MK3, ne vous en privez pas. La partie change du tout au tout grâce à ce module. MKII, MKIII, MKIV n'ont rien à voir avec un quelconque jeu de combat. Ce sont des nouvelles versions, améliorées, d'un composant déjà existant. C'est beaucoup, beaucoup plus cher mais les performances sont parfois décuplées.

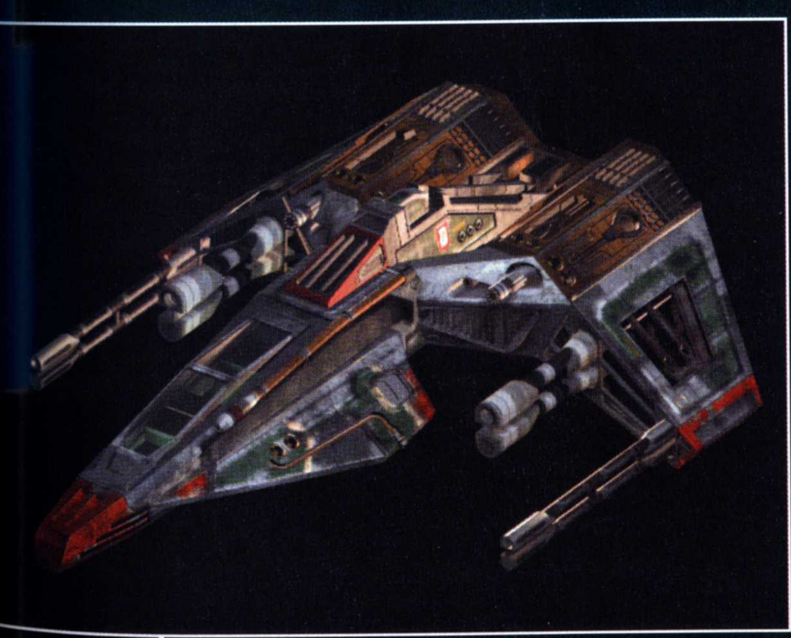
3.3 Etre dans le match

On n'est plus dans Wing Commander : mieux vaut éviter les face-à-face avec un ennemi, le doigt constamment appuyé sur la détente. Vos boucliers ne sont pas assez puissants. En revanche, être derrière un ennemi implique sa destruction, à coup sûr. Si un ennemi arrive devant vous, lockez-le (touche Z si c'est le plus près) ; même si vous possédez de superbes boucliers, mieux vaut vous dégager : mettez un coup de turbo et dirigez-vous dans une autre direction. Ensuite, changez de direction rapidement en suivant la petite flèche qui se trouve autour de votre viseur. Avec un peu de chance, vous vous retrouverez derrière lui.

3.4 «L'enfer, c'est les autres»

Si par malheur, votre situation tournait en votre défaveur, prenez de l'éloignement par rapport aux combats. Parfois, des militaires sont là. Ils sont assez efficaces. N'oubliez pas que vous avez un coéquipier ; vous pouvez lui donner des ordres : attaque ma cible, notamment. S'il est trop nul ou la cible trop grosse, il se fera détruire. Attaquer conjointement peut être la solution. Il existe un autre type d'allié, on n'y pense pas forcément : les cargos. Ils possèdent des tourelles laser ! Je me suis vu parfois en train de louer un cargo seulement pour bénéficier de cet appui. Par contre, il ne va pas attaquer les ennemis : il se défend tout simplement. ■





Le conseil du jour

Sauvegardez sur chaque planète, dans chaque base spatiale.

ALERTE ROUGE

VOUS EN AVEZ MARRE DE COMMAND AND CONQUER : VOUS L'AVEZ FINI, REFAIT, EN AVEZ EXPLORÉ TOUTES LES MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES. NE LOUPEZ SOUS AUCUN PRÉTEXTE ALERTE ROUGE, LE PETIT DERNIER DE WESTWOOD : UN MUST.

éditeur
VIRGIN

configuration
486 DX2 66Mhz
8 Mo de Ram, CD 2x (sous DOS)
Pentium, 16 Mo fortement recommandés, cd 2x (sous windows)

textes et voix
FRANÇAIS

sortie
NOVEMBRE 96

EN RÉSUMÉ


Oui, ben... en résumé justement, allez voir le test d'Alerte rouge au début du magazine.

À l'Est, tout de nouveau



1. Facile, normal, difficile ?

On aurait pu croire que le mode de difficulté serait représenté par plus d'ennemis à l'écran ou par des cartes plus grandes. Non ; en fait, ce ne sont que des paramètres qui font la différence.

a - la puissance de feu : en mode Normal, chaque unité inflige des dégâts à 100 %. En mode Facile, ces mêmes unités sont plus dévastatrices : 120 %, tandis qu'en mode Difficile, elles font mouche à 90 %.

b - La vitesse des unités : qu'elles soient aériennes ou terrestres, elles ont un malus (90 %) et un bonus (120 %) identiques en mode Facile et en mode Difficile.

c - C'est un peu pareil pour le temps de construction, enfin, c'est l'inverse ; vous consacrez 120 % du temps normal pour construire une unité en mode Difficile et 90 % en mode Facile.

d - Les protections ennemies sont plus faibles en mode Facile (90 %, comme d'hab') et plus solides en mode Difficile (facteur 1.2, c'est pour changer des pourcentages).

e - La cadence de tir est plus rapide en mode Facile et plus lente en mode Difficile dans les proportions que vous connaissez maintenant.

f - Le coût des bâtiments. Vous vous en êtes peut-être aperçu, le coût varie. 90 % de remise exceptionnelle en mode Facile ! Tout doit disparaître. 20 % en plus en mode Difficile, mais tout doit disparaître aussi. Surtout dans le camp ennemi !

g - Quant aux délais de démarrage des constructions et des réparations, ils sont un tout petit peu plus longs en mode Difficile, mais ce n'est pas un grand handicap.

D'autre part, quand vous jouez en mode Difficile, le temps passe beaucoup plus vite. Si ce problème vous gêne, il vous suffit d'aller dans les contrôles et de réduire la vitesse du jeu.



2. Partir sur une bonne base

Dans les missions où il faut gérer une base, vous devez être rapide et lancer vos constructions le plus vite possible. Tout construire. Même les unités dont vous ne vous servirez pas. Admettons que vous n'ayez que faire des fantassins parce que vous préférez attaquer au char lourd. Vous manqueriez bon nombre de constructions indispensables car la mise en place de casernes permet notamment l'accès aux tourelles de défense et aux bunkers. Donc, construisez tout ce qu'il est possible de construire en un exemplaire. Défendez correctement votre base : si un ennemi y pénètre, c'est que ça cloche quelque part. Installez plus de tourelles à l'endroit où il est entré. Bien sûr, ça demande pas mal d'énergie et il faudra sans cesse reconstruire des centrales pour posséder une base bien gardée



3. La saison des moissons

Récolter l'or est sans doute la chose la plus importante du jeu. Sans fric, il n'y a pas de victoire possible ; la raffinerie est le premier bâtiment à construire. Comme cela, votre moissonneuse ira prospecter le plus rapidement possible et ramènera très vite des brouzoufs bien frais. Mais une moissonneuse ne suffit pas. Jusqu'à la moitié du jeu, je ne peux que vous conseiller d'acquérir trois moissonneuses. Mais je ne sais pas si vous l'avez remarqué, les conducteurs de ces engins sont des alcooliques finis. Ils tournent sans arrêt autour de la raffinerie : c'est extrêmement pénible. Avez-vous correctement placé vos structures ? Il faut à tout prix faciliter le passage de ces engins. Si vous voyez que ça cloche et que vous avez suffisamment de fric, vendez cette structure et installez-en une autre ailleurs, tant qu'à faire plus près de la carrière de minéraux précieux. Et puis à la moitié du jeu, n'hésitez pas à construire une deuxième raffinerie avec quatre ou cinq moissonneuses. Il faudra en effet rapidement récolter les épices pour vous assurer un prompt développement et une défense convenable. Bien sûr, il ne faut pas construire cinq moissonneuses d'un coup ; ça se passe petit à petit.



4. À l'abordage

Un peu plus loin dans le jeu, vous pourrez construire un chantier naval ; c'est très pratique, surtout du côté allié ; en effet, les contre-torpilleurs peuvent envoyer des missiles assez loin dans les terres. Bien entendu l'ennemi, le fourbe, possède des sous-marins ; vous ne les voyez pas, et pour cause. Bien qu'il ne soit pas très solide, le sous-marin peut faire très mal à votre flotte. S'il y en a beaucoup, vous risquez vraiment de peiner. Il serait intéressant de construire plein de contre-torpilleurs, seulement voilà, une fois que vous avez éliminé la flotte adverse, le bateau allié ne sort pas des petites pattes de sa coque et ne va pas affronter les chars ennemis non plus. À part le bombardement de quelques structures proches de la côte, il ne vous sert plus à grand-chose. De surcroît, il est impossible de le vendre. Essayez donc de trouver un juste milieu pour que votre flotte ne soit ni en sous-effectif ni en surnombre.



5. À l'attaque

Bon nombre de missions ont pour objectif d'anéantir tous les ennemis qui se trouvent sur la carte. Il n'y a pas trente-six méthodes : il faut une armée en béton. Envoyer une grosse vague de blindés pour détruire les batiments cruciaux de l'adversaire. Et surtout ne pas expédier les unités une à une comme le fait encore l'ordinateur, à son âge, après Dune II et Command and Conquer. Non, Monsieur insiste. Quand j'y pense, j'ai dû lui niquer pas mal d'unités depuis le temps que je joue contre lui ! Vos objectifs prioritaires pour annihiler une base ennemie sont les chantiers de construction. Une fois détruits, ils ne peuvent plus reconstruire les bâtiments que vous envoyez à la casse par la suite. Imaginons que vous investissiez une base adverse. Envoyez quelques chars sur le chantier et utilisez-en d'autres pour "fighter" les unités ou les tourelles qui s'attaquent à eux. Vous pourrez ainsi amorcer une destruction plus conséquente de la base. La deuxième cible, ce sont les chantiers qui produisent des fantassins ou des blindés : caserne et usines lourdes. Après un nettoyage plus complet des unités belliqueuses, le reste est une promenade de santé.



6. Les unités aériennes

Les hélicoptères sont des alliés de premier choix, notamment pour attaquer une base. Les seuls ennemis susceptibles de les atteindre sont les tanks Mammouth et les sites de missiles Sam. Dans les dernières missions, ils sont indispensables et il est facile de gagner grâce à eux. C'est même l'un des points noirs du jeu, ludiquement parlant. On peut sans problème user et abuser de cette stratégie : envoyez quinze hélicos sur un chantier de construction ennemi, il y passera, c'est sûr. Vous subirez quelques pertes mais renouvellerez les hélicos manquants pour la prochaine attaque. Vous vous en prendrez ensuite aux sites de missiles Sam et n'aurez plus qu'à nettoyer le terrain sans prendre beaucoup de risques.



Trucs et tips en vrac

A - Quand elles seront disponibles, construisez des centrales avancées plutôt que des centrales traditionnelles. C'est plus cher, mais ça reste d'un bon rapport qualité/prix au regard de l'énergie fournie. D'autant plus que lorsque vous aurez la possibilité de construire cette unité, certaines structures vous demanderont pas mal de courant.

B - J'ai terminé le jeu sans jamais construire un seul sac de sable, ni aucun mur de béton. ça fait une plus jolie base, mais c'est sans grand intérêt.

C - L'usine d'armement ! Plus vous en possédez, plus vos blindés se construisent vite. N'abusez pas quand même.

D - Mieux vaut prévenir que guérir. Après la mise en service d'une raffinerie, construisez quelques silos. Remarquez, l'ordinateur n'est pas chien. Il vous prévient quand ça va déborder et que vous allez perdre de l'or. Lorsque vous entendrez "Silo nécessaire", concentrez-vous sur la construction de ce type de bâtiments, rien n'est plus frustrant que de perdre de l'argent.

E - N'oubliez pas que les unités coûtent fort cher ! Pensez à la possibilité d'obtenir un véhicule gratos lors du déploiement d'une structure. Exemple : si vous voulez une autre moissonneuse, sachez que le déploiement d'une raffinerie vous la procurera. C'est plus cher, mais c'est le beurre et l'argent du beurre. Idem pour les héliports et les hélicoptères d'assaut.

F - La chronosphère ! Depuis le temps que l'on nous rebat les oreilles avec ce truc ! Je n'en vois pas l'intérêt ! C'est nul. On déplace une unité à la fois à l'endroit que l'on veut sur la carte. Si c'est dans le camp ennemi, elle se fait laminer et en plus, on ne peut pas l'utiliser sur une personne, mais seulement sur un blindé. Il aurait été sympa de téléporter Tanya pour qu'elle fasse péter un bâtiment !

G - Certains d'entre vous n'ont pas tout à fait compris la technique des ingénieurs. En fait, c'est un mélange entre Dune II et Command and Conquer. Rappel historique : dans Dune II, quand une structure était dans le rouge, prête à exploser donc, il fallait envoyer un fantassin dedans pour s'emparer du bâtiment ; c'était difficilement réalisable. Dans Command and Conquer, il suffisait d'envoyer un ingénieur dans un bâtiment pour en prendre possession. Là, il faut qu'un ingénieur entre dans le bâtiment quand il est dans le rouge pour se l'approprier. D'un autre côté, les ingénieurs ont de nouvelles fonctions : réparer entièrement un bâtiment, même s'il est au bord de l'explosion. Ils peuvent aussi saboter un bâtiment ennemi, toujours en y entrant.

H - Si des unités aériennes ennemies vous ennuient, n'oubliez pas que les bazookas tirent dans le ciel, sur les avions.

I - Le médecins sont assez pratiques car ils restaurent l'énergie des fantassins. Indispensables pour des missions en intérieur.

J - Tiens, encore un truc dont je doute de l'efficacité : le générateur d'ombre mobile. C'est sûr, quand on joue du côté russe, l'ordinateur la possède et c'est assez ennuyeux. Je n'ai pas franchement l'impression qu'il soit énormément gêné lorsqu'on l'utilise… Enfin bon, l'ordi' triche tout de même moins que dans Command and Conquer.

K - Là où il ne triche plus, c'est dans la gestion de son énergie. Détruire quelques centrales avancées, faciles d'accès, sans trop de pertes, stoppera automatiquement l'effet dévastateur des bobines de Tesla.

L - Si vous voulez rajouter une unité à un groupe d'unités assez imposant sans tout sélectionner de nouveau, pensez que la touche "Shift" du clavier, en simultané avec un clic de souris sur l'unité devant être incorporée au groupe, pourra vous permettre d'effectuer cette action.

ALERTE ROUGE - les alliés



Bon, cette mission est toute simple, quel que soit le mode de difficulté. Suivez les instructions, c'est tout.

2 Les deux gardes. Ils seront vos premières victimes ; alors faites un petit signe de croix si vous êtes catholique ou crachez sur leur tombe si vous lisez Boris Vian.

4 Tanya doit tuer les gardes qui entourent cette structure. Très simple : une fois les gardes tués, Einstein sort du bâtiment. Dirigez-le au point 5.

1 Là, c'est la jolie Tanya. Elle doit tirer sur l'un des deux gardes qui se trouvent en 2.

3 En mourant, les deux gardes mettent le feu aux poudres et font exploser cette structure. Là, il n'y a plus assez d'électricité pour que les bobines de Tesla fonctionnent.

5 Un hélicoptère arrivera à cet endroit. Faites entrer Einstein dedans. Attention ! Il ne faut pas que Tanya meure. Sans quoi, c'est "Mission échouée".



On s'y rend par une flèche unique. En Pologne... Attention, dans cette mission, il faudra construire à donf ! Même des trucs qui vous semblent inutiles. Pourquoi ? Tout simplement parce que la base que vous établissez sera réutilisable dans la mission 4 ! Ce sera toujours ça de moins à faire.

1 Là, c'est le point de départ d'où arriveront de nombreux renforts au fur et à mesure que vous découvrirez la carte. Sur cette représentation du terrain, il n'y a plus d'épice (j'ai tout ramassé !), mais ne vous inquiétez pas : en début de mission, il y a ce qu'il faut.

2 Je vous rappelle votre mission. Des camions vont arriver prochainement, dans vingt-cinq minutes en fait. D'ici là, il faut que vous ayez nettoyé la carte de tout ennemi. Les camions arriveront par là.

3 Des fantassins ennemis sont disséminés ici. Formez une troupe d'une quinzaine d'unités (fantassins et jeeps) et nettoyez cette vermine communiste.

4 La base ennemie. Vous devrez toujours commencer par attaquer le chantier de construction. De cette manière, l'ennemi ne peut pas reconstruire ses bâtiments. Deux ou trois jeeps et une dizaine de bonshommes devraient en venir à bout facilement.

5 Une fois la carte nettoyée, les camions arrivent en 4. Continuez à construire à fond, bunkers, centrales électriques et fantassins. La mission 4 n'en sera que plus facile.

1 Ça, c'est le point de départ de Tanya et du véhicule qui est là pour lui prêter main-forte. On n'a pas besoin de se servir de ce dernier, sauf si on veut libérer l'ingénieur et le médecin qui se trouvent dans le camp (voir 6). Dès votre arrivée, deux mitrailleurs vont se diriger vers vous.

2 Avec Tanya, butez le garde qui se trouve devant le médecin. Laissez toujours ce dernier à l'arrière du commando.

3 Dans cette zone, quelques mitrailleurs vous attendent.

4 Quand vous serez dans le coin, un transport maritime fera son apparition. Ne vous affolez pas, le commando tire bien. Bang, bang, bang !

5 Là, prudence si vous voulez réaliser l'étape 6. Ne tirez pas dans les fantassins qui se trouvent devant la caserne. Ils risqueraient, en mourant, de faire exploser les barils. Par contre, je ne peux que vous encourager à tirer dans les autres. Pour libérer le passage…

6 Avec votre artillerie, tirez dans le grillage. Attention, il faut qu'il soit complètement détruit. En effet, il reste parfois des débris. Amenez alors l'ingénieur et le médecin hors du camp en passant à côté des barils. En fait, ça sert pas à grand-chose.

7 À votre entrée dans ce camp, quelques militaires et deux ou trois chiens vont vous tomber dessus en vagues successives. Soyez vigilant.

8 Tirer dans les barils qui se trouvent dans le coin provoque l'explosion du pont en A.

9 À cet endroit précis, faites sauter le baril que vous voyez devant vous, en B. Cela fera exploser un lance-missiles que vous ne pouvez pas voir… que je ne vous conseille pas de voir.

10 Faites exploser ce pont. Vous passerez de l'autre côté.

11 Quand vous serez dans ce secteur, des parachutistes pointeront leur gueule. Flinguez-les un par un.

12 Faire exploser ce bidon entraîne une réaction en chaîne que n'est pas près d'oublier le pont en C. Vous n'avez plus qu'à mettre le feu aux poudres à celui-là.

Bon, alors là, on se rend dans le prochain pays, l'Ukraine, en prenant la flèche du haut. En route !
Vous dirigez Tanya, la belle Tanya. Elle doit faire sauter des ponts. Mais la route est longue. En revanche, un "super-médecin" peut la guérir à volonté. Soyez prudent et sauvegardez souvent. Les troupes sont nombreuses, parfois planquées derrière des arbres. Avec Tanya, pas de problème : elle tire de très loin, ce qui lui permet d'éliminer n'importe quel gaillard.



ALERTE ROUGE – les alliés

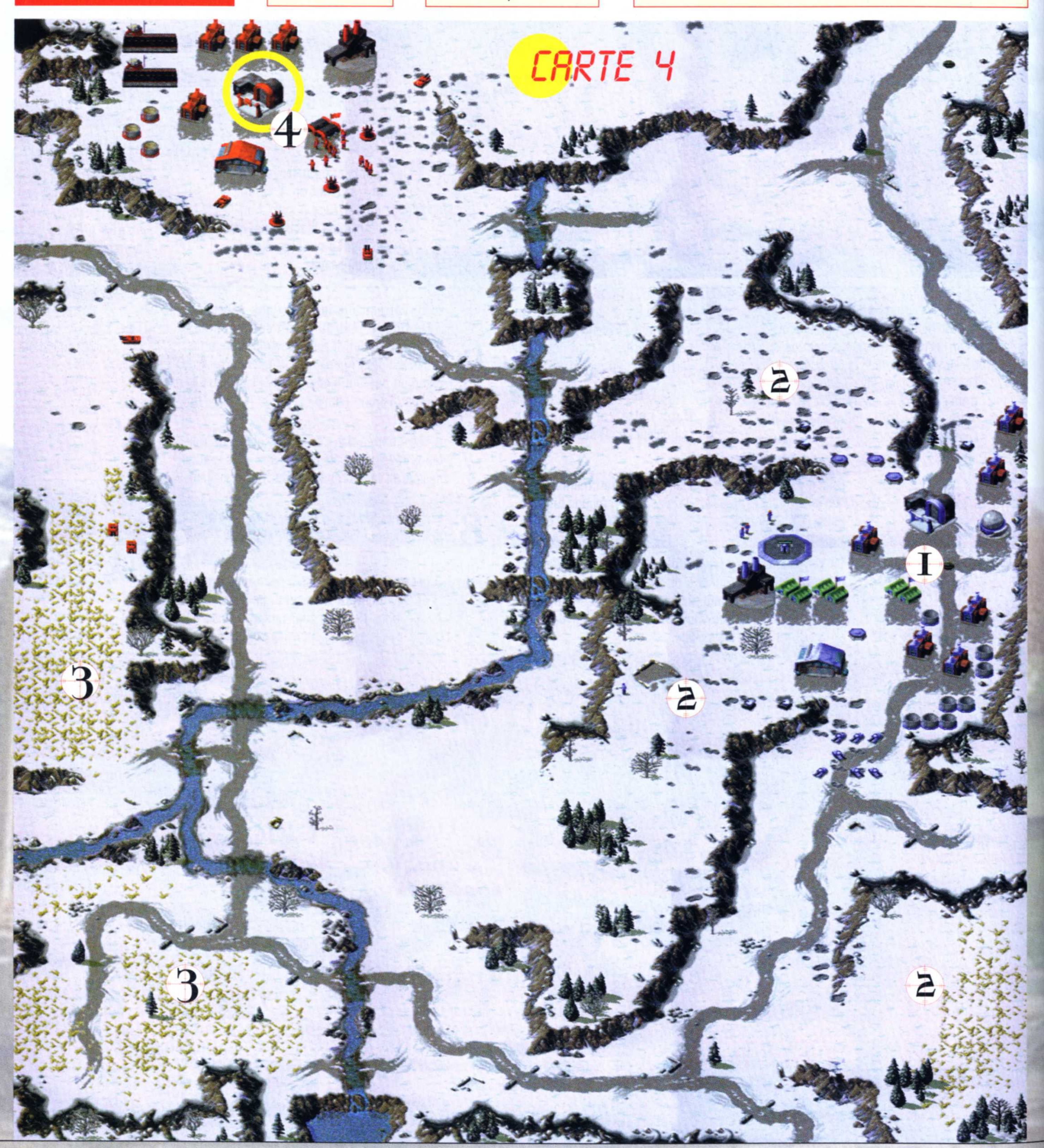
Retour en Pologne ! Une seule direction, on y va. Vous retrouvez votre chère base de la mission 2. Protégez-la bien avec des tourelles et des bunkers et produisez des bazookas pour répondre aux quelques attaques aériennes qui auront lieu en début de partie.

1 Je pense que vous reconnaissez l'endroit (voir carte 2) ! Les minéraux ont "repoussé" et vous avez déjà quelques structures bien utiles en place. Construisez tout ce que vous ne possédez pas encore.

2 Ce champ, bien qu'éloigné de la base ennemie, sera de temps en temps visité par des unités blindées et quelques fantassins. Protégez vos moissonneuses.

3 Si tout se passe bien, vous devriez avoir éliminé la base ennemie avant de moissonner ces champs.

4 La base ennemie ! Il faut l'attaquer avec des tanks légers (les jeeps sont trop nulles). Grâce à eux, vous pourrez entrer dans le camp en écrasant pas mal de fantassins en tout genre. Attaquez avec une dizaine de chars, d'abord le chantier de construction, puis l'usine de blindés et enfin la caserne. Attaquez ensuite les tourelles. Dans le même temps, dans votre base, continuez à construire d'autres chars, sept ou huit. Ils iront rejoindre leurs petits camarades qui devraient avoir salement morflé. Il vous restera à détruire tout le reste, tranquillement. Bien entendu, si des blindés tournent encore dans le camp, ce sont les objectifs prioritaires. Il serait en effet assez étonnant qu'ils ne vous tirent pas dessus. Après avoir fait le nettoyage complet, envoyez les tanks survivants à la réparation et faites un tour complet de la carte pour éliminer les quelques blindés qui restent.



CARTE 5

On va se rendre sur le prochain terrain de bataille par la flèche centrale si vous le voulez bien. Vous avez vu la vidéo ? Vous ne trouvez pas ça curieux, vous, un JT aussi moderne en 1946 ?

Cette mission se décompose en deux parties ; la première, avec l'espion, est rapide et assez simple. La deuxième consiste à s'emparer d'une base ennemie et de l'éliminer de la carte. C'est vraiment ce genre de mission qui fait la force d'Alerte rouge.

1 Votre espion arrive ici. Gaffe aux chiens ! Surtout n'en croisez pas un de trop près. La flèche indique le trajet que doit suivre l'espion pour infiltrer l'usine de blindés et s'emparer du camion stationné devant. Le détour par le pont permet d'éviter de croiser une ronde.

2 L'usine de blindés à infiltrer.

3 Après une balade en camion, vous vous retrouvez là, sur cette île. L'espion saute du véhicule qui va s'écraser dans la tour lance-flammes. Il ne vous reste plus qu'à diriger "James Bond" dans la construction A. Tanya en sortira rapidement. Quelques troupes devraient se diriger vers elle.

4 Une fois que vous aurez Tanya en main, faites-lui saboter ces quatre missiles anti-missiles Sam.

5 L'hélicoptère chargé d'embarquer Tanya est là. Vous vous demandez peut-être pourquoi alors que les anti-missiles y sont aussi ! Non, j'ai pas triché, j'ai utilisé Photoshop, le meilleur kit de gruge après PC Soluces !


6 Après tout ça, les renforts arrivent ici. Des ingénieurs notamment.

7 Envoyez vos jeeps et vos chars nettoyer l'entrée afin de permettre aux ingénieurs de prendre ce chantier de contruction. Vous pourrez aussi vous emparer de l'usine de véhicules et des autres bâtiments.

8 Développez votre base dans l'enceinte même de ce camp après avoir pris soin d'éliminer tout bâtiment adverse. Les minéraux précieux sont à proximité. Trois moissonneuses vous assureront assez d'argent jusqu'à la fin.

9 Une dizaine de tanks moyens viendront à bout de ce chantier de construction, objectif prioritaire. Grâce à l'aéroport vous pourrez mener des attaques aériennes contre ce bâtiment, mais il vous faudra pas mal d'avions. L'unité la plus efficace au sol est le tank moyen. Allez-y donc allègrement. Une deuxième tournée de dix chars sera sans doute nécessaire. Il se peut que l'ennemi possède de nombreux lance-roquettes. Éliminez-les avant : ça ne prend pas beaucoup de temps et ça vous évitera des dégâts considérables.

ALERTE ROUGE - les alliés

CARTE 6

On arrive au sud de la Norvège par une flèche unique. Dans cette mission, il faut capturer le radar qui se trouve près de votre base et détruire toutes les zones portuaires ennemies. De deux choses l'une : ou vous vous contentez de remplir la mission, ou, en prime, vous détruisez la base ennemie. Pour remplir la mission, vous devrez utiliser des bateaux : plein, plein, plein ! En effet, de nombreux sous-marins vous attendent et vous ne pourrez pas lutter contre les bobines de Tesla pour détruire les cinq ports ennemis. En revanche, si vous détruisez la base, l'ennemi n'aura pas suffisamment d'énergie pour alimenter lesdites bobines et il ne vous restera qu'à affronter les sous-marins.

1 C'est par ici que vous arrivez. Pas mal d'épices sont toutes proches mais il faut penser à en exploiter ailleurs. Vous serez attaqué par des fantassins débarqués par un transport sur la plage au nord-est. Pensez à installer un bunker et pas mal de batteries anti-aériennes.

2 C'est par ce chemin qu'arriveront de nombreuses troupes ennemies. N'hésitez pas à y déployer tourelles et bunkers.

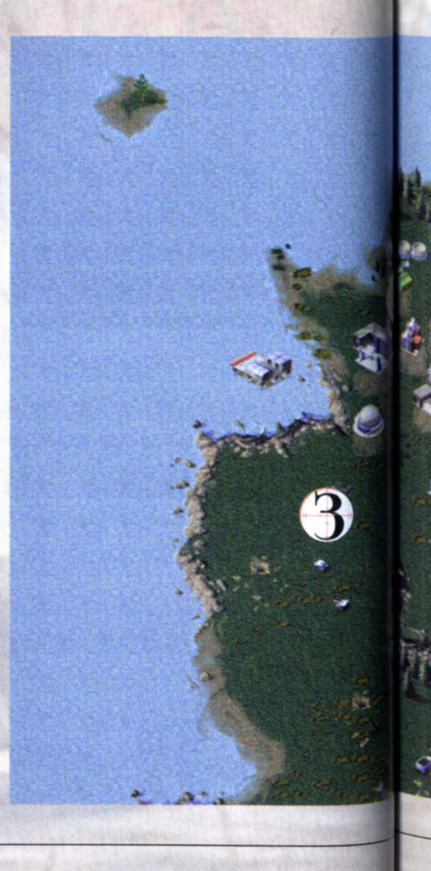
3 Ici seront parachutés des fantassins tout au long de la partie ; un bunker vous en débarrassera.

4 Cette mini-base ennemie contient le radar à capturer. Envoyez des ingénieurs pour cette mission - après avoir détruit le reste - et réparez-le. Vendez-le si vous n'êtes pas sûr de pouvoir le défendre.

5 Dès que vous aurez capturé le radar, ceux-là vont s'énerver. Préparez-vous à défendre au mieux votre base car après, ça va "fighter". Pour récolter l'or qui se trouve à l'est de votre base, il faut tenir cette place.

6 Une trentaine de chars bien costauds viendront à bout de ces deux chantiers de construction. Bon, ça fait beaucoup... Mais une trentaine de chars viendront aussi à bout des blindés et de tous les bâtiments qui se trouvent là.

7 Après, vous n'aurez plus qu'à envoyer une dizaine de bateaux pour anéantir la flotte ennemie et ses ports.





Ça vous dirait un peu du soleil de Grèce ? Euh, bon d'accord, le terrain est enneigé, c'est un mauvais exemple. Allons-y quand même, par la flèche du haut. Vous devez envoyer un espion de l'autre côté du fleuve pour qu'il s'infiltre dans un centre technique. Et ensuite, tirez sur tout ce qui est rouge.

1 Voici le point de départ. Construisez votre base, normalement. Protégez-la efficacement grâce à des tourelles situées aux points A et B. Vous trouverez un peu d'épices à proximité. Tout autour de votre base, construisez aussi des batteries anti-aériennes afin de neutraliser les attaques de Yaks russes.

2 De nombreux agresseurs vont arriver par cette base. Détruisez-la rapidement à l'aide de cinq tanks lourds.

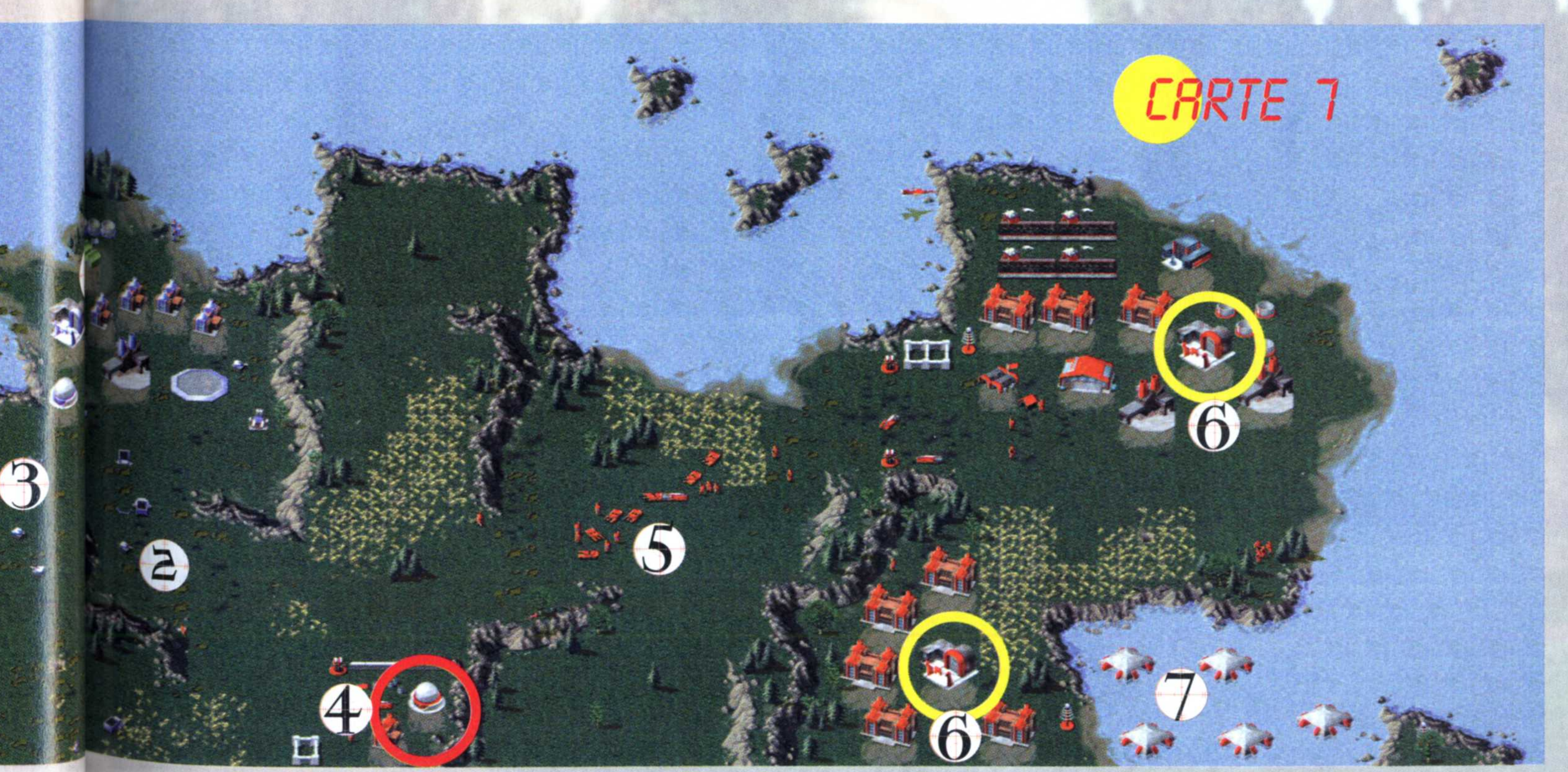
3 Ici, vous pourrez construire un port. Il se peut que des sous-marins vous attaquent. Lors de la construction, il est conseillé de garder quelques tanks sous le coude. Dès que cette structure sera en place, je ne peux que vous conseiller de construire des destroyers, le plus possible. Ils iront se balader en mer pour détruire un maximum de sous-marins.

4 Envoyez un espion dans ce centre technologique. C'est celui qui me semble le plus facile à atteindre. En passant par ce chemin, il se peut qu'il rencontre un tank Mammouth. Il ne voit pas l'espion, mais il peut l'écraser. Cédez le passage. Bien entendu, il y a des rondes de chiens. Prenez votre temps, laissez-les passer. Ne vous en approchez sous aucun prétexte. Après l'infiltration du bâtiment, passez aux choses sérieuses. Lisez le 5.

5 Avec une dizaine de bateaux, allez détruire les trois centrales les plus proches de la côte. Cela désactivera ses bobines de Tesla.

6 Toujours avec les bateaux, allez détruire la bobine de Tesla, le port et le chantier de construction.

7 Une quinzaine de tanks bien motivés viendront tranquillement à bout de cette base et de toutes les unités qu'elle recèle.



ALERTE ROUGE - les alliés

Pour arriver dans cette mission, veuillez prendre la flèche de gauche. Ici, nul besoin d'aller se friter dans la base ennemie. Il suffit de bien défendre la vôtre ! Seulement voilà, ça attaque fort ! Vous trouverez aux points "A" sur la carte les zones sensibles par lesquelles l'ennemi va arriver. Placez donc des tourelles et des bunkers à ces endroits. Vous serez aussi attaqué par voie aérienne. Donc, des défenses anti-aériennes s'imposent. N'oubliez pas que les bazookas sont capables de tirer sur les avions ; vous pouvez en répartir un peu partout dans la base.

1 — C'est par là qu'arriveront les renforts. Dans le lot, il y a un véhicule de construction mobile, que vous devrez déployer dans la base dans laquelle vous vous rendrez en suivant la flèche. Bien entendu, vous serez attaqué ! Placez toujours ce véhicule un peu en recul.

2 — La base. Si un ennemi y pénètre, c'est qu'elle est mal protégée. Renforcez l'endroit par lequel il est entré. Placez des mitrailleurs un peu partout car les pilotes sont parachutés quand l'avion explose et deviennent des mitrailleurs une fois arrivés au sol. Mine de rien, ils peuvent faire des dégâts considérables.

3 — La chronosphère ; si elle explose, vous avez perdu. Placez des batteries anti-aériennes juste à côté.

4 — La base ennemie. Inutile d'y traîner. PC Soluces vous montre ainsi l'endroit que vous ne ferez sans doute pas sauter !





Aaah ! On s'approche de l'URSS ! Pour y arriver, prenez la flèche du haut. Cette mission aurait pu être subtile car elle consiste à délivrer Vladimir Kosygin, un stratège de Staline qui souhaite passer à l'Ouest. Il n'en est rien ! Avant d'envoyer un espion dans le centre de commandement (entouré sur cette carte), il vous faudra détruire une partie de la base. Sinon, il pourrait se prendre un obus perdu... Grâce à vos contre-torpilleurs, faites le tour complet des eaux pour voir si des sous-marins ne traînent pas en mer.

1 Vous débarquez ici ; vous ne subirez que très peu d'attaques terrestres. En revanche, les raids aériens sont fréquents. Protégez votre base en conséquence et développez-la à donf.

3 Grâce à un espion, infiltrez le centre de commandement. Vladimir Kosygin sortira de la structure et vous pourrez-le diriger dans un transporteur pour le conduire à votre base.

2 Débarquez une vingtaine de tanks grâce aux transporteurs sur une de ces deux plages et attaquez la base ennemie. Priorités : le chantier de construction, l'usine de véhicules et les casernes. Prenez-vous-en ensuite aux bobines de Tesla et aux tours lance-flammes. Et si ce n'est pas déjà fait, à toute unité armée et aux chiens. Ensuite, tranquillement, détruisez l'aéroport et le site des hélicoptères. Surtout pas le centre de commandement (entouré sur la carte) !

ALERTE ROUGE - les alliés



Vous n'avez pas le choix dans votre destination : il n'y a qu'une seule flèche... Dans cette nouvelle mission, votre objectif principal consiste à détruire les quatre sites de missiles nucléaires (pastilles "A"). Au début... En effet, à un moment, après une de vos attaques sur la base ennemie, une séquence vidéo sera déclenchée. On vous y expliquera que le nouvel objectif sera l'occupation du centre de commandement, le bâtiment qui est justement entouré des sites de missiles nucléaires.

1 Déployez votre véhicule de construction mobile ici. Construisez rapidement votre base, elle sera vite attaquée de toute part. Bazookas, tanks, tourelles, bunkers seront indispensables. Un conseil : n'attaquez la base ennemie qu'avec une solide armée (voir 3).

2 Détruisez les bidons, ça défoule.

3 Pour pénétrer dans cette base, mieux vaut détruire les tourelles, même si cela vous fait perdre du temps et quelques unités. Dirigez-vous ensuite sur le chantier de construction et "destroyez-le". Normalement, vous devriez avoir votre nouvel ordre de mission : vous emparer du centre de commandement. Attention, le temps est limité, mais vu que vous avez déjà démoli une bonne partie de la base, vous avez largement le temps. Une dizaine de tanks et d'hélicos suffiront à raser le reste de la base.

4 Vous n'avez plus qu'à envoyer quatre ingénieurs dans le centre (pastille B) et le tour est joué. On enchaîne aussitôt sur la onzième mission car elle se déroule dans le bâtiment que vous venez de capturer.

2 Tanya arrive ici. Sa mission : faire un carton. C'est elle qui ouvrira la voie pour que les ingénieurs accèdent aux ordinateurs. Elle tire d'assez loin, vous le savez, ne laissant aucune chance aux simples grenadiers et autres mitrailleurs.

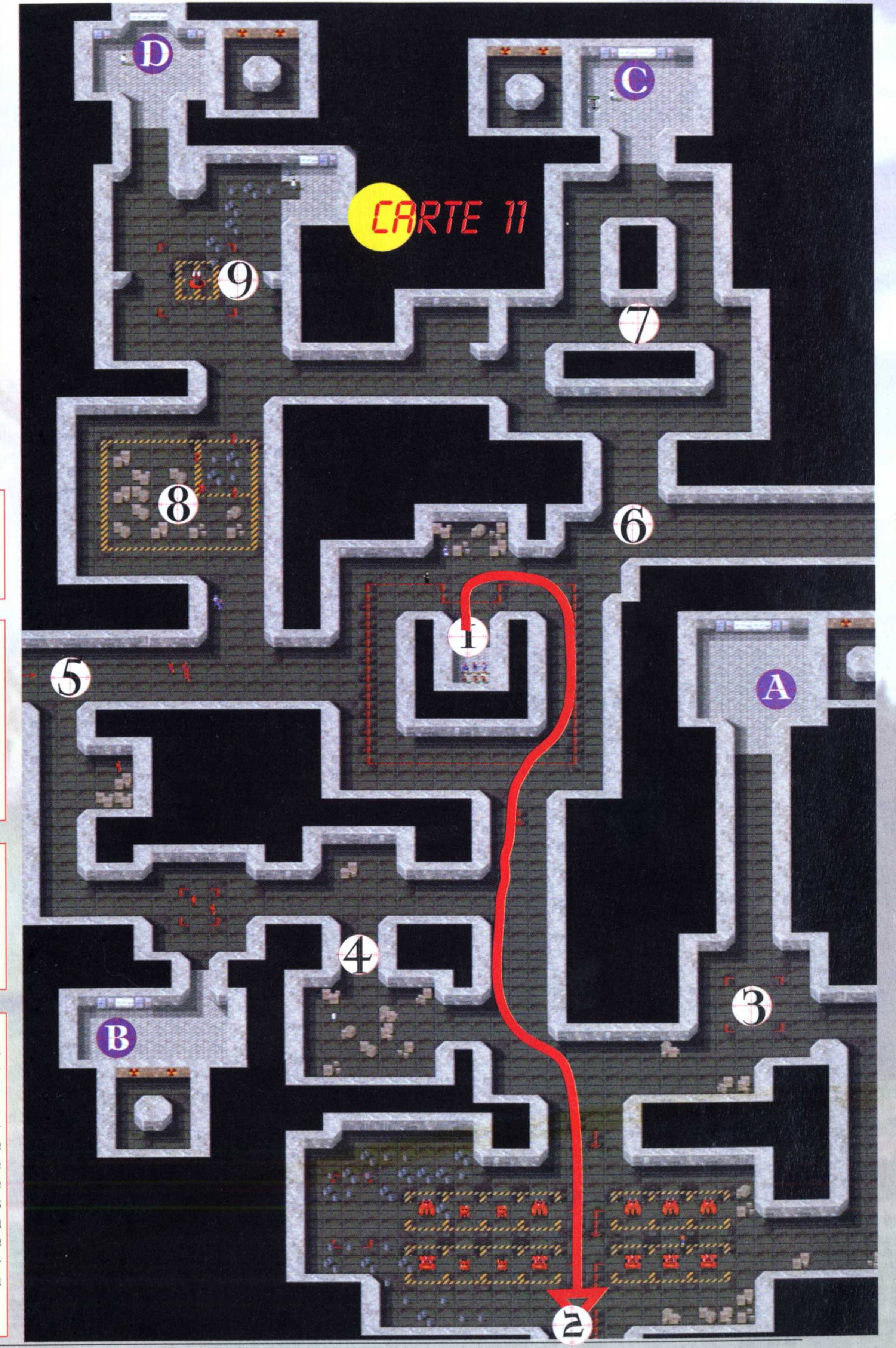
3 Dans cette salle, vous trouverez plein de gardes. Elles aurait été impossible à traverser sans Tanya. Tirez-les - façon de parler - les uns après les autres. Montez jusque dans la salle A pour tuer le chien. Envoyez ensuite un ingénieur juste devant l'ordinateur.

4 Tanya devra ensuite s'occuper de tous les tristes sires qui traînent dans ce coin pour permettre à un ingénieur (vous pouvez envoyer celui que vous avez déjà missionné en A) de s'occuper du centre de contrôle en B.

5 Envoyez Tanya nettoyer cet endroit. Ainsi, toute la partie basse de la carte sera à vous. Il se peut qu'à cet endroit surgisse une patrouille. Si c'est le cas, occupez-vous d'elle. Si elle se pointe après le passage de Tanya, envoyez des gardes depuis votre point de départ. Avant d'envoyer Tanya en 6, vous pouvez la guérir en utilisant le docteur de votre point de départ.

Vous vous retrouverez automatiquement à la prochaine mission, sans passer par le menu de la carte. Cette mission est en effet la suite logique de la précédente. C'est la première à l'intérieur d'un bâtiment. Elle est impossible à accomplir sans Tanya. Oui, mais voilà, elle n'est pas là. Pas encore. Vous devez amener les ingénieurs sur les centres de contrôle, des espèces d'ordinateurs. Ça peut paraître complexe. Surtout si on jette un coup d'œil à l'arsenal qui figure en bas de la carte. Il n'en est rien. Les blindés sont désactivés : ils ne vous tireront pas dessus si vous ne les attaquez pas. Ouf. Le principal problème, c'est la tourelle. Le temps imparti ne devrait pas non plus vous poser grand problème car les auteurs ont compté large. En route, mauvaise troupe !

1 Votre point de départ. Vous serez bien vite attaqué des deux côtés. Sortez les deux premiers rangs de fantassins et ripostez. Une fois que c'est devenu plus calme, amenez un espion tout en bas de la carte, dans la salle des blindés, en suivant la flèche. Si par hasard vous rencontriez un chien, faites demi-tour et revenez accompagné d'un mitrailleur pour le tuer. Lorsque l'espion arrive en bas, Tanya surgit au même endroit.



6 Au bout du couloir, une patrouille arrive. Tanya se fera un plaisir de la réduire au silence.

7 Des patrouilles rôdent dans le quartier. Occupez-vous-en. Légèrement à l'ouest, une salle pleine de gardes. Un par un, Tanya les mettra hors d'état de nuire. Allez dans la salle de l'ordinateur au nord puis envoyez-y un ingénieur. Profitez-en pour rapatrier les ingénieurs déjà utilisés.

8 Je suis sûr que Tanya ressentira un frémissement dans son bas-ventre lorsqu'elle tirera sur un des bidons, grillant ainsi quatre grenadiers qui étaient, vous l'avouerez, bien c... de rester là.

9 Sauvegardez, c'est un peu délicat. Tanya devra tirer dans un bidon à côté de la tourelle. C'est toujours un danger en moins. En longeant le mur, à droite de la tourelle, on a déjà vu passer des ingénieurs souffrant de quelques brûlures. Mais ce n'était pas systématique. Certains ont été transformés en torche humaine. L'idée est d'envoyer des mitrailleurs les uns après les autres du côté gauche de la tourelle et un ingénieur en haut à droite de la salle. En se plaçant devant cet ordinateur, il fait exploser la tourelle et n'a plus qu'à aller en D.

ALERTE ROUGE - les alliés

Aaah ! Saint-Pétersbourg ! MMh... Ça sent le Soviet à plein nez ! Prenez la flèche du haut pour nous rejoindre dans cette nouvelle mission. Elle est limitée à deux heures et il vous faut éliminer de la carte toute présence ennemie. Les bateaux alliés pourront remonter le cours du fleuve. L'or abonde et vous possédez deux véhicules de construction mobiles dès le début de la partie. C'est Byzance !

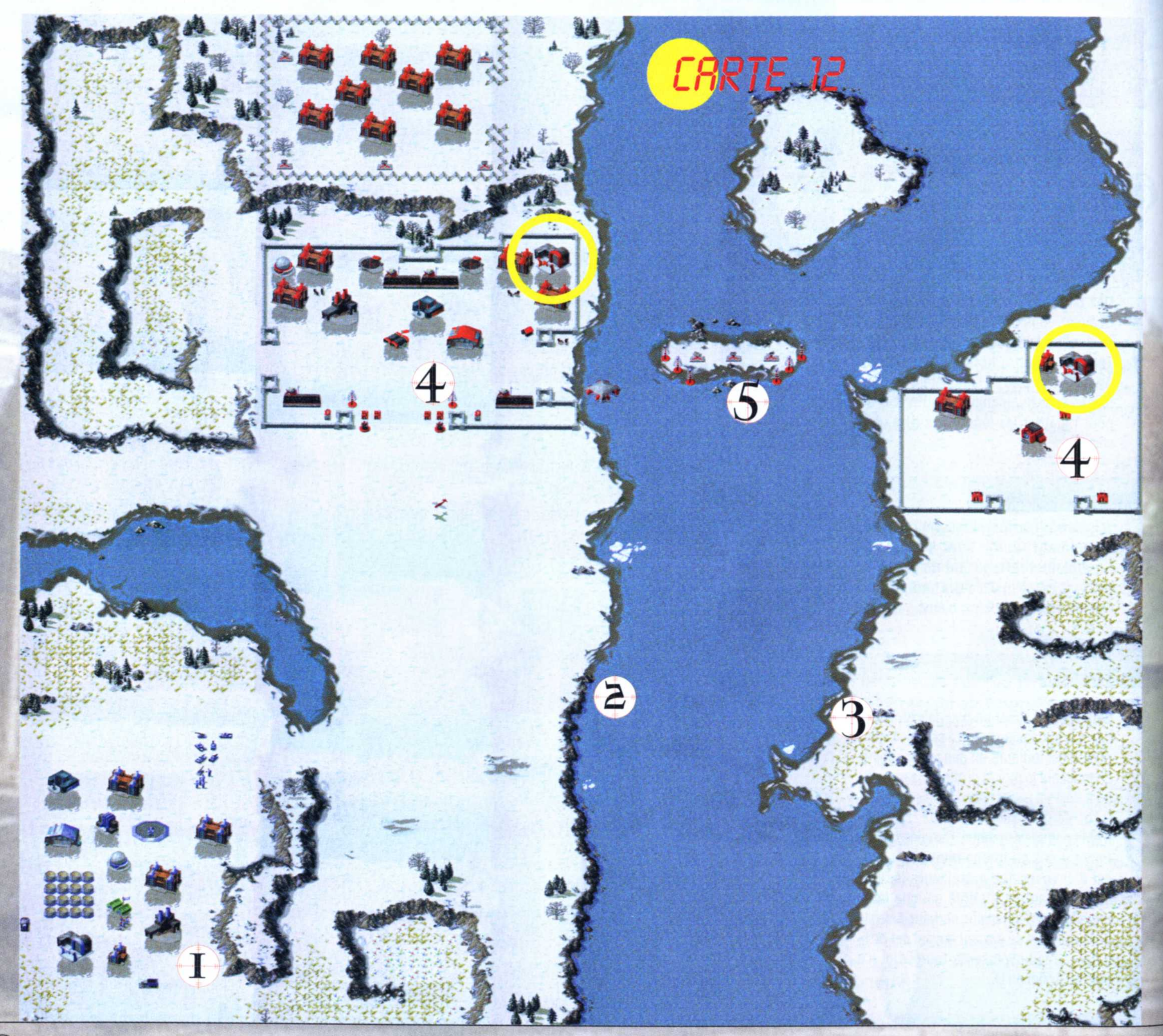
1 Vous arrivez dans ce secteur. Ne déployez qu'un véhicule de construction mobile ; l'autre vous servira plus tard. Construisez votre base sans cesser de la fortifier. Protégez-la efficacement des attaques aériennes.

2 C'est dans ce secteur qu'il vous faudra construire un chantier naval. L'ennui : c'est assez loin de votre base et il faut amener de l'électricité dans cette construction ; construisez une ligne de silos partant de votre base jusqu'à la rive du fleuve et construisez un chantier naval.

3 Déployez une base ici. Construisez une raffinerie, ce sera toujours ça en plus dans les caisses. Défendez aussi corrrectement cette base ; les attaques terrestres ne seront pas très violentes et resteront limitées.

4 Il faut attaquer simultanément les deux bases ennemies, les deux chantiers de construction étant bien évidemment les principales cibles. Vous viendrez facilement à bout de la base de la rive droite. Bien entendu, vous pourrez vous amuser à bombarder les bases grâce aux hélicoptères qui sont tout de même les unités les plus efficaces.

5 Développez à donf votre chantier naval et envoyez des groupes de contre-torpilleurs sillonner le fleuve. Vous devrez éliminer tous les sous-marins. Et les bateaux alliés arriveront.





Vous n'avez pas le choix : vous arrivez dans cette mission par une flèche unique. Espérons qu'elle vous portera bonheur ! Ici, il faut capturer les deux centres techniques qui ne sont bien évidemment pas dans le même secteur ! D'autre part, il faut détruire le rideau de fer. Suivez nos conseils à la trace.

1 C'est dans ce coin que vous déploierez votre base. Bon, je ne vais pas vous réexpliquer l'ensemble. Construisez tout et défendez comme vous n'avez jamais défendu. Je préconise deux raffineries et cinq moissonneuses pour faire face aux adversaires qui arriveront en masse.

2 Grâce à une attaque conjointe d'hélicoptères (sept ou huit) et d'une quinzaine de chars, vous viendrez à bout de cette base. C'est vachement pratique car il y a beaucoup d'or derrière. Détruisez tout, sauf le centre technologique, qu'il faut capturer avec des ingénieurs.

3 Si vous le pouvez, élevez un chantier naval à cet endroit. C'est même grâce à ça que j'ai gagné la partie. Placez des chars autour car des sous-marins attaqueront. Vous n'aurez plus qu'à construire des contre-torpilleurs qui se feront un plaisir d'appuyer l'attaque décrite en 4.

4 Les hélicos et les chars qui ont survécu à votre première attaque devront être appuyés par de plus grosses troupes. Si vous avez effectué l'opération 3, envoyez les contre-torpilleurs bombarder les centrales qui bordent la côte. Attaqué par terre, mer et air, l'ordinateur ne devrait plus savoir où donner de la tête. Détruisez tous les bâtiments sauf le centre technologique qu'une poignée d'ingénieurs se feront une joie d'envahir.

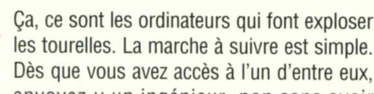
ALERTE ROUGE – les alliés

CARTE 14

On arrive dans cette mission en intérieur par une flèche unique sur la carte. C'est l'une des étapes les plus compliquées. Ne perdez pas de temps au départ. Vous devrez placer des ingénieurs devant les huit générateurs placés dans la base. Le problème, c'est qu'il y a beaucoup de tourelles lance-flammes et là, pas question de risquer la vie de vos rares troupes. Les tourelles peuvent être désactivées grâce aux ingénieurs ; il suffit de les placer devant les ordinateurs.



X : Voici les deux points de départ ; votre équipe est divisée en deux groupes, de force équivalente.



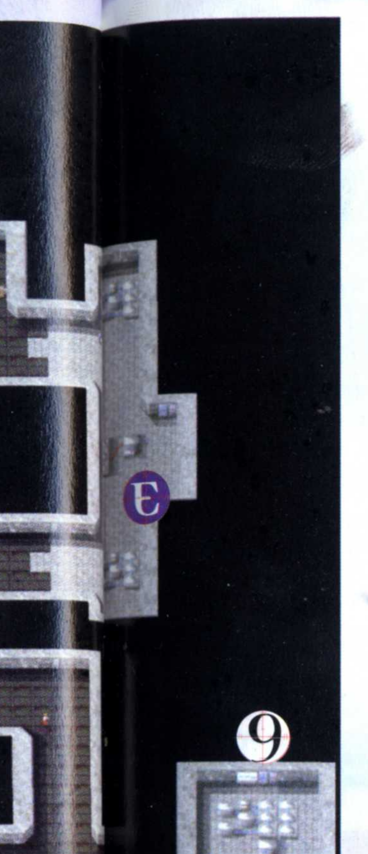
I à 8 : Ça, ce sont les ordinateurs qui font exploser les tourelles. La marche à suivre est simple. Dès que vous avez accès à l'un d'entre eux, envoyez-y un ingénieur, non sans avoir exploré le terrain avec l'espion ou un groupe de mitrailleurs. Vous aurez alors accès à un générateur où la voie sera libre pour avancer plus loin dans le couloir.

A à H : Les générateurs sont sabotés en envoyant un ingénieur aux alentours.

4 : Cet ordinateur active une tourelle dans la salle des blindés. Elle détruira tous les fantassins, vous permettant ainsi d'aller vers le 5 et le 6. Attention, envoyez un ingénieur en longeant le mur, car la tourelle est proche.

8 : Avant qu'un ingénieur ne se précipite ici pour faire exploser les bidons de la salle, il y avait un chien. Un mitrailleur longeant le mur pourra s'en débarrasser sans attirer l'attention des ennemis de la salle.

Suivez scrupuleusement l'ordre indiqué grâce à la carte. Ne tirez jamais sur les tanks. Laissez les médecins à proximité des troupes que vous envoyez se "fighter" sans trop les exposer. Pensez d'abord à éliminer les troupes puis occupez-vous des tourelles.



Pas de quartier ! Toute présence rouge sur ce terrain est à bannir. Mais là, ça va pas être une partie de plaisir. Soyez rapide...

1 Tanya arrive avec deux voleurs. Il faudrait qu'ils s'emparent du silo qui se trouve un peu au sud. Vous pourrez ainsi augmenter votre capital pognon. Attention ! Dans un premier temps, il faut que vous vous éloigniez de tous les bidons d'essence puis que vous ordonniez à Tanya de tuer tout ce qui n'est pas allié.

2 Envoyez Tanya à cet endroit en suivant le chemin décrit par la flèche. Là, elle plastiquera tous les bâtiment et surtout, elle tirera sur le camion qui perdra rapidement pas mal de puissance et explosera. Il n'y a plus de centrale électrique : vous n'avez plus rien à craindre de la bobine de Tesla. Lorsque Tanya détruit le camion, une caisse pleine de sous apparaît. Prenez-la. Les renforts arrivent. Dirigez Tanya vers le nord.

3 Les renforts arrivent ici. L'or abonde. Développez vite la base et protégez-la à fond. Les ennemis arriveront à flux continu jusqu'à leur destruction.



4 Attaquez cette première base grâce à des hélicos et des tanks. Lorsque vous aurez détruit quatre ou cinq bâtiments, l'ordinateur vendra cette base et dirigera ses troupes sur vous. Il faut que vous ayez assuré en ce qui concerne les fortifications, car lorsqu'ils sont arrivés sur ma base, j'ai vraiment cru voir quelques cent cinquante fantassins ; d'ailleurs, ça ramait à mort mais ça, c'est un autre problème. Pensez à envoyer des chars pour les écraser.

5 Si j'étais vous, j'enverrais une dizaine d'hélicoptères sur le chantier de construction ennemi. Ensuite, je détruirais tous les sites de missiles Sam et je raserais la base à l'hélicoptère. Une douzaine de chars pourront se charger de tous les blindés et tous les fantassins trop difficiles à détruire à l'hélicoptère. Ceux-là doivent surtout servir à détruire les tours lance-flammes et les bobines de Tesla. Après la destruction complète de cette base, vous n'avez plus qu'à savourer la fin du jeu et attendre le prochain numéro de PC Soluces pour découvrir les cartes russes. À bientôt...

CARTE 15

dés. Elle
ller vers
t le mur,

loser les
geant le
es enne-

râce
ais-
que
po-
s

GUIDE DE JEU

Créatures

Adoptez un animal virtuel !

éditeur
WARNER INTERACTIVE
configuration
Pentium 60, 8 Mo, Windows 95
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
NOVEMBRE 96

SI CERTAINS JEUX NE RESSEMBLENT À AUCUN AUTRE, CREATURES FAIT PARTIE DE CEUX-LÀ. ICI, PAS DE COMBATS, PAS DE SANG, PAS DE TRÉSOR. JUSTE UNE POIGNÉE DE PETITE BESTIOLES DONT IL FAUT S'OCCUPER. TOUCHANT ET ATTACHANT.

EN RÉSUMÉ

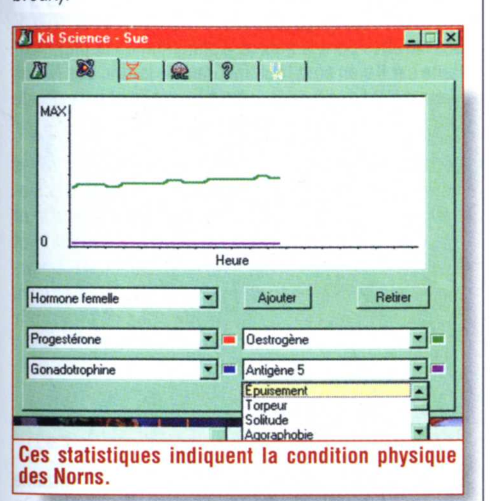
Il y a quelques années, Little Computer People fit beaucoup de bruit. Ce programme, qui tournait sur Commodore 64 et d'autres machines du moment, permettait de suivre la vie de petits personnages qui évoluaient dans l'ordinateur comme à l'intérieur d'une maison. Ce n'était pas un jeu et pourtant, on s'amusait beaucoup. Creatures reprend ce principe mais pousse le projet beaucoup plus loin. Après deux ans de développement, une équipe de programmeurs a créé des animaux virtuels, les Norns, dotés d'un code génétique qui détermine leur comportement et leur évolution en fonction de la reproduction (les bébés Norns reprennent certains traits de caractère de leur parents). Les Norns ont plus ou moins l'intelligence d'un bébé humain de deux ans. Ils savent parler si on le leur apprend, et sont capables d'initiatives, c'est-à-dire qu'à partir de leur expérience, ils peuvent extrapoler un comportement adéquat dans des situations nouvelles (par exemple, un Norn qui utilise un moyen de transport comme le bateau saura ensuite utiliser les autres moyens de transport). Creatures est un jeu qui peut être perçu différemment selon l'âge du joueur. Les enfants y trouveront presque le même plaisir qu'avec des animaux de compagnie, apprenant des tours à leurs Norns et les éduquant (mais attention aux cris et aux pleurs quand les premiers Norns mourront de vieillesse !). Pour les joueurs plus âgés, c'est un moyen de se livrer à des expériences sur des animaux dotés d'une intelligence artificielle très poussée pour un jeu vidéo. Malgré tout, Creatures est un jeu un peu limité car les interactions entre les Norns et le monde d'Albia sont peu nombreuses (quelques jouets, quelques instruments de musique : on en a vite fait le tour !). Des extensions sont cependant prévues sur le site Internet http://cyberlife.co.uk, qui permettront d'ajouter de nouveaux objets et de nouvelles créatures au monde d'Albia.

I) La naissance d'un Norn



Utilisez l'incubateur pour vos premiers œufs.

Les Norns naissent dans des œufs. Au début du jeu, vous devez utiliser l'un des six œufs de la disquette. Ne faites pas éclore tous les œufs d'un coup, mais restreignez-vous à un ou deux pour commencer car il est assez dur de s'occuper de beaucoup de Norns à la fois (le PC aura aussi du mal à suivre s'ils sont trop nombreux).



Ces statistiques indiquent la condition physique des Norns.

Plus tard, quand vos Norns atteindront l'âge de la reproduction, des œufs apparaîtront dans le décor, indiquant que vos petits protégés ont atteint la puberté.

Les œufs éclosent seuls au bout de cinq minutes, sauf si vous y touchez : dans ce cas, il faut impérativement les placer dans l'incubateur.

Ce dernier est de toute façon un moyen rapide de faire éclore les œufs et il est conseillé de l'utiliser à chaque fois.



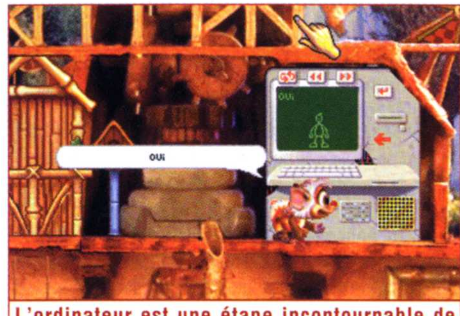
Le Norn répondra à son nom si vous enregistrez sa naissance.

À la naissance, les bébés Norns sont très attentifs à vous, c'est-à-dire à la main qui vous représente dans le monde d'Albia. La première chose à faire est de donner un nom à votre Norn et d'enregistrer sa naissance grâce au kit du propriétaire (la petite clef). Ceci fait, le Norn répondra lorsque vous l'appellerez par son nom. Amenez-le ensuite à l'ordinateur pour l'éduquer.

II) L'ordinateur

L'ordinateur se trouve au-dessus de la cuisine. C'est un passage obligé dans l'éducation des Norns, car c'est le seul moyen de leur apprendre les verbes, d'autant que les premières minutes de la vie d'un Norn vont conditionner toute son évolution.

Pour attirer le bébé Norn vers l'ordinateur, utilisez un jouet comme le ballon pour capter son attention et conduisez-le à l'ascenseur près de l'incubateur. Faites monter l'ascenseur sitôt que le Norn est passé devant. Utilisez encore le ballon pour amener le Norn devant l'ordinateur, puis renvoyez l'ascenseur afin de "couper la retraite" au bébé.



L'ordinateur est une étape incontournable de l'éducation.

L'ordinateur permet d'apprendre quatorze verbes. Il faut impérativement que le bébé Norn les apprenne tous. Utilisez les boutons de l'ordinateur suffisamment de fois, jusqu'à ce que le Norn répète chaque verbe sans erreur. Dès qu'il commence à prononcer correctement un verbe, il faut encore le lui répéter au moins trois ou quatre fois pour bien l'ancrer dans sa mémoire. Et une petite caresse sur la tête pour l'encourager à chaque nouveau mot appris n'est pas inutile.

Si vous ne passez pas par cette phase d'apprentissage, les bébés pourront apprendre certains verbes des adultes, mais malheureusement, ils risquent de faire régresser ces derniers en leur apprenant en échange des babillages d'enfants : ça fait désordre !

Vous pourrez aussi constater que le Norn joue avec l'ordinateur grâce aux boutons inférieurs : pas d'inquiétude, c'est un signe de curiosité prometteur.

Remarque :

Le verbe "tirer" sert à faire monter les ascenseurs et à orienter vers la gauche les autres moyens de transport.

Le verbe "pousser" sert à faire descendre les ascenseurs et à orienter vers la droite les autres moyens de transport.

III) L'apprentissage des mots

Après les verbes, il faut apprendre au Norn le nom des objets que l'on rencontre dans Albia. Plus vous apprendrez de noms d'objets aux créatures, plus vous pourrez leur faire faire de choses.

Commencez par activer la vue de la créature (l'icône œil dans le menu) pour savoir ce que regarde le Norn.

La première chose à apprendre à chaque créature, c'est votre nom. Le Norn vous voit en effet à travers la main (le pointeur souris) : dès qu'il fixe son attention sur la main, tapez le nom que vous voulez vous donner (par exemple, "papa") en utilisant l'icône "Bulle" dans le menu. Répétez ce mot en appuyant sur CTRL + S jusqu'à ce que le Norn connaisse parfaitement votre nom.



Les Norns aiment la musique.

Procédez ainsi pour chaque objet d'Albia que vous voulez apprendre au Norn en utilisant l'ordre "regarder" (le Norn regardera l'objet près de la main comme l'ordinateur le lui a appris).

Il est important de surveiller la vue de la créature au moment où vous lui enseignez le nom d'un objet, car si elle regarde ailleurs, vous risquez de lui apprendre un nom qui ne correspond pas à l'objet regardé. Si cela arrive tout de même malgré vos efforts, il suffit d'apprendre le nom correct de l'objet regardé jusqu'à ce que l'erreur ait disparu de sa mémoire.

IV) La communication

Quand les créatures commence à avoir du vocabulaire, vous pouvez construire des phrases pour leur donner des ordres. Vous pourrez ainsi leur intimer l'ordre de dormir, de manger ou même d'attaquer les Grendels !

Ces ordres doivent être simples et faciles à comprendre. Un ordre type contient un sujet, un verbe, et un complément.

Par exemple :

"Isabelle tire chariot": le Norn Isabelle fera aller le chariot vers la gauche.

"Arthur cours gauche" : pour faire courir Arthur vers la gauche.

"Sue viens Papa" : Sue viendra jusqu'à la main si vous l'avez appelée "papa".

"Isabelle" : cela correspond à l'ordre "Isabelle, viens".

Mais pour arriver à faire quelque chose de vos Norns, il va falloir leur apprendre la discipline.

V) La discipline

Une chose est sûre, les Norns ne sont pas des robots mais des créatures indépendantes, qui peuvent refuser d'obéir ou traîner les pieds selon leur caractère.

Pour vous faire obéir, il faudra souvent répéter les ordres plusieurs fois, et récompenser les Norns obéissants par une caresse. Si le Norn s'entête à vous désobéir, donnez-lui la fessée pour lui rappeler qui est le patron. Plus la fessée est sévère, moins il aura envie de recommencer, mais n'abusez pas de la manière forte ou le Norn sera malheureux.

Vous avez peut être remarqué qu'il est parfois dur de donner une fessée ou une caresse à un Norn lorsqu'il ►►►

est caché au milieu d'autres Norns ou derrière un objet. Dans ce cas, tapez l'ordre "Isabelle oui" ou "Isabelle non" pour qu'Isabelle soit punie ou récompensée.Faites aussi attention quand vous donnerez une fessée, car si vous l'infligez quand le Norn fait une bonne action (manger par exemple), il ne voudra pas la réitérer (et un Norn qui ne mange pas est un Norn mort !).


Les Norns aiment jouer avec les commandes du téléphérique.

VI) Les Norns grandissent

Les Norns ne sont pas éternels et même si vous les maintenez en bonne santé, ils vivront environ 15 heures. Pendant cette durée, ils passeront par cinq stades.

1 - Bébé

Ils marchent à quatre pattes, sont sensibles aux maladies et ne savent rien. Utilisez l'ordinateur pour les éduquer et évitez tout contact avec les Grendels.


Un œuf vient d'éclore !

2 - Enfant

Au bout de vingt minutes, les Norns deviennent des enfants reconnaissables au fait qu'ils marchent debout. Ils sont plus indépendants et plus curieux de découvrir le monde qui les entoure. Ils sont aussi moins sujets aux maladies.

3 - Adolescent

Après cinquante minutes, les Norns, devenus adolescents, commencent à s'intéresser au sexe opposé. Des signes de mutation génétiques peuvent aussi apparaître, révélant parfois des faiblesses.

4 - Adulte

Au bout d'environ une heure et vingt minutes, les Norns atteignent l'âge adulte. C'est l'âge qui dure le plus longtemps. Ils résistent bien aux maladies et sont aptes à la reproduction.


Le cinéma est une bonne distraction contre l'ennui.

5 - Vieillard

Entre dix heures et quinze heures de vie, les Norns deviennent des vieillards stériles qui se déplacent lentement et sont victimes de maladies. Finalement, les Norns meurent de vieillesse.

VII) La nourriture

La nourriture est un élément important pour préserver la santé des Norns. Utilisez le kit de santé pour savoir si un Norm a faim. Si c'est le cas, il faut le nourrir avec les aliments qui se trouvent dans Albia.



Il y a douze morceaux de fromage dans le kit de survie de chaque Norn.

Cinq produits sont comestibles, mais seuls quatre d'entre eux ont un effet sur la faim, les tomates agissant juste sur la sexualité.

Un Norm qui est très affamé aura un coefficient de faim à 256 (c'est le maximum). S'il mange des carottes, sa faim sera réduite de 100 (elle passera donc à 156).

Le fromage est le meilleur aliment puisqu'il coupe quasiment la faim (- 250 !) et qu'il procure 150 calories. Néanmoins on le trouve en très petites quantités dans Albia et vos Norns les consommeront vite. Dans le kit de santé de chaque Norn, il y a douze morceaux de fromages : utilisez-les en cas d'urgence.

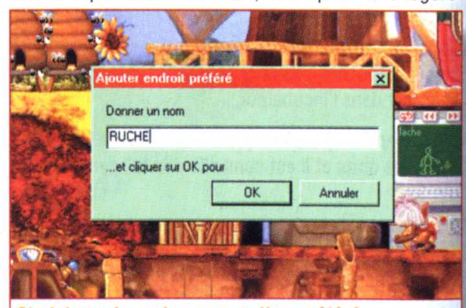

Vous ne manquerez jamais de miel grâce aux ruches.

Les carottes sont la source d'alimentation la plus courante car il y en aura toujours dans le jardin. Les Norns n'apprécient pas trop leur goût pourtant, et cela affecte leur plaisir, mais il faudra bien qu'ils s'y fassent.

Le miel est un aliment un peu particulier, car si les Norns l'adorent, il les nourrit peu (seulement 40 calories). On trouve le miel dans les pots et lorsqu'ils sont vides, on les remplit grâce aux ruches. Lorsqu'un pot est vide, il est renversé. Une technique consiste à marquer les ruches comme endroits préférés (menu "Caméra"): comme ça, on peut y aller pour remplir rapidement un pot de miel et le ramener au Norn.

VIII) Le monde d'Albia

Le monde d'Albia est constitué d'environ une quinzaine d'écrans en longueur et de trois écrans en hauteur. On se déplace dans Albia en suivant les Norns : la caméra suit le déplacement du Norn, et on peut faire légère-



Choisissez la ruche comme lieu préféré.

LES EFFETS DES ALIMENTS

Aliments	Faim	Plaisir	Sexualité	Calories	Douleur	Adrénaline
Carottes	- 100	- 70		100		
Tomates			100	90		10
Miel	- 150	- 20		40		
Citron	- 50	- 10		50	5	
Fromage	- 250	- 60		150		

ment défiler l'écran autour de lui. Pour changer de lieu sans suivre le Norn, il faut ajouter des lieux préférés (menu Caméra). On peut ainsi aller rapidement en un lieu pour voir ce qui s'y passe. Mais comme on ne peut mémoriser que cinq lieux (l'incubateur est systématiquement dans la liste), choisissez au moins le jardin et les ruches comme sites car vous pourrez y prendre de la nourriture pour la ramener à vos Norns.

Voici les objets du monde d'Albia et leur fonction :

L'ordinateur : pour apprendre les actions aux Norns.

L'incubateur : pour faire éclore les œufs.

Les ruches : pour remplir les pots de miel (les abeilles piquent les Norns).

La distillerie : pour remplir la chope d'alcool.

Le ballon, le ressort, le canon, la toupie, la boîte à diable, le robot à roulettes : ces jouets permettent aux enfants Norns de ne pas s'ennuyer.

Le poste de radio, la harpe, le juke-box, le piano, la trompette : ces objets font de la musique, qui procure du plaisir aux Norns.

L'écran et la caméra de cinéma : ouvrez l'écran et allumez la caméra pour projeter un film qui distraira les Norns.


Le sous-marin est l'un des moyens de transport.

Les boissons : le café et la chope (c'est la petite tasse verte sur le piano).

La nourriture : voir le chapitre VII.

Le jardin : il y pousse des carottes et des citrons.

La douche : pour les Norns fatigués ou qui ont chaud.

Le feu dans la cuisine : pour calmer un Norn.

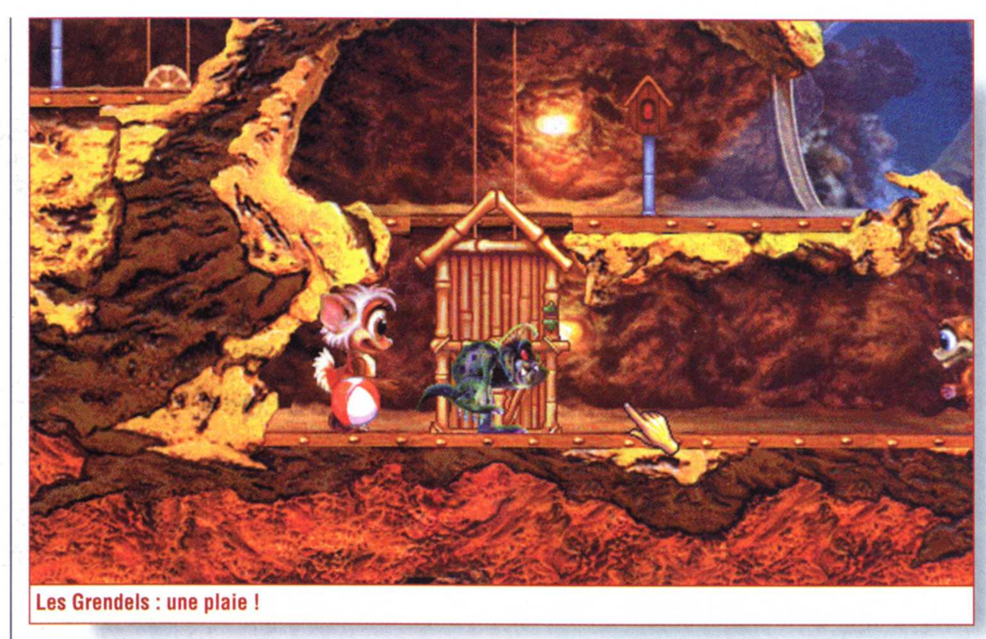
La pendule (dans la cuisine et sous l'arbre des Grendels) : pour calmer un Norn.

Les ascenseurs, le téléphérique, le téléporteur, le chariot, le sous-marin, le bateau, le radeau : ce sont les moyens de transport. Vous pouvez apprendre aux Norns à les utiliser en pressant eux-mêmes les boutons.

IX) Les Grendels

Les Grendels sont une menace pour les Norns car il sont méchants et transmettent de nombreuses maladies. En outre, ils mangent la nourriture que vous réservez aux Norns.

Les Grendels ne se reproduisent pas mais sont pondus par une créature monstrueuse qui vit dans l'arbre au-dessus de la plage.


Les Grendels : une plaie !

La seule fonction des Grendels est de venir ennuyer vos Norns en les contaminant et en les attaquant. Il n'y a pas grand-chose à faire contre eux si ce n'est éloigner vos Norns au plus vite grâce aux moyens de transport (ascenseurs) pour prendre une bonne avance.

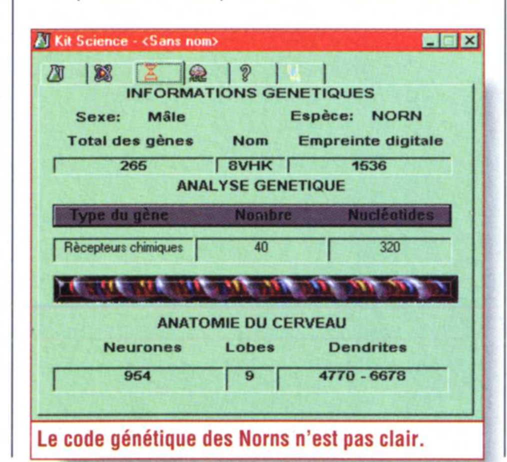
Les Grendels descendent de l'arbre au-dessus de la plage.

Cependant, vous pouvez frapper sans retenue les Grendels en leur donnant la fessée (comme pour un Norn), ce qui les fera fuir.

Il n'y a toujours qu'un Grendel à la fois, mais c'est bien suffisant pour avoir des problèmes.

X) La reproduction

Lorsqu'ils deviennent adultes, les Norns sont en âge de se reproduire. Vous pouvez voir si c'est le cas en consultant le kit de reproduction : les mâles produisent alors de la testostérone et les femelles des œstrogènes.

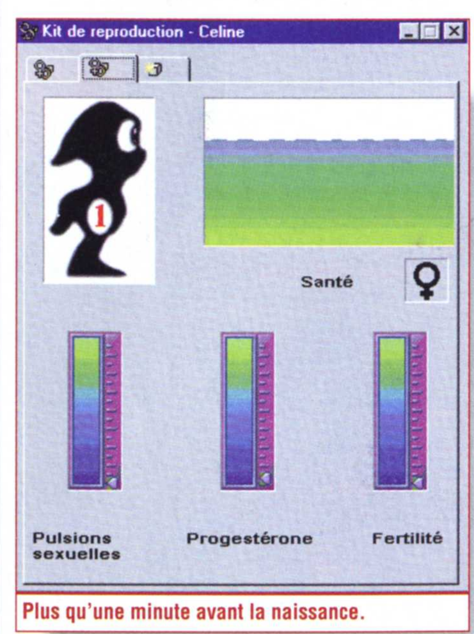


Le code génétique des Norns n'est pas clair.

Lorsqu'ils rencontrent un de leurs congénères, ils s'embrassent en signe d'affection (on entend un "Smack" généreux) et si leurs pulsions sexuelles sont fortes, ce bruit sera peut-être suivi du son "Pop" qui indique qu'il y a eu acte sexuel.

Pour obtenir rapidement des œufs, il faut un mâle et deux ou trois femelles : le mâle fécondera les femelles à la chaîne.

La femelle portera en elle le bébé pendant quatre ou cinq minutes, comme l'indique le chiffre apparu sur son ventre dans le kit de reproduction. Après la naissance, ce chiffre se réduira lentement jusqu'à disparaître, ce qui signifie que la mère récupère de l'accouchement.Pendant toute la grossesse, il faut tenir la future maman éloignée des Grendels et des plantes



Plus qu'une minute avant la naissance.

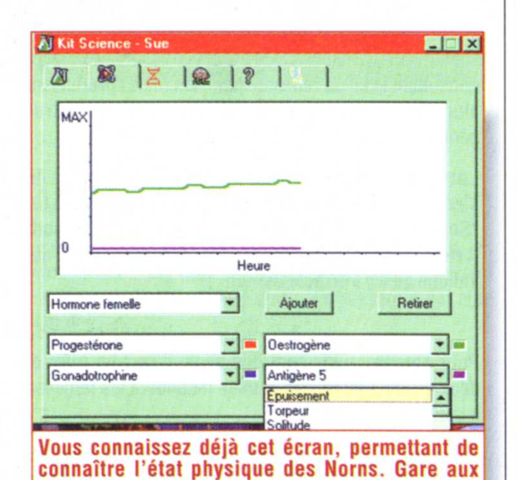
empoisonnées, ou elle risque de perdre son enfant à cause de la maladie.

Quand vous maîtriserez les accouplements des Norns, vous pourrez essayer de faire se rencontrer les Norns ▶▶▶

dont le code génétique vous intéresse (consultez le kit scientifique) pour obtenir des individus aux caractéristiques nouvelles. Avec le temps, on peut même obtenir des Norns avec une fourrure d'une couleur inhabituelle !

XI) La maladie

Les Norns sont des petites bêtes fragiles qui peuvent être touchées par plusieurs maladies. Pour savoir quelles sont les maladies dont souffre un Norn, il faut utiliser le kit scientifique. Le deuxième onglet (celui avec un atome) permet d'afficher quatre indicateurs d'état au choix pour savoir comment se porte le Norn. S'il a de la glycotoxine dans son sang, c'est qu'il a été contaminé par un Grendel. Il peut aussi attraper froid comme vous le verrez, s'il se met à tousser et à renifler (sélectionnez les toxines de fièvre et de sommeil dans le tableau d'état pour voir leur évolution).

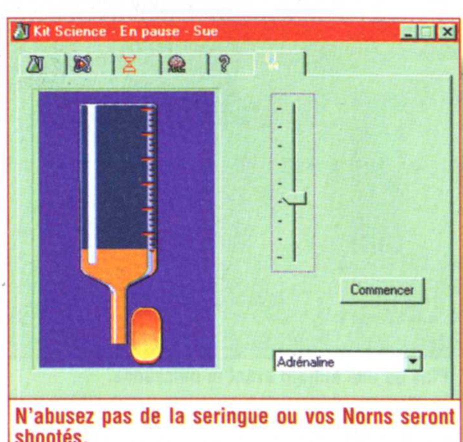
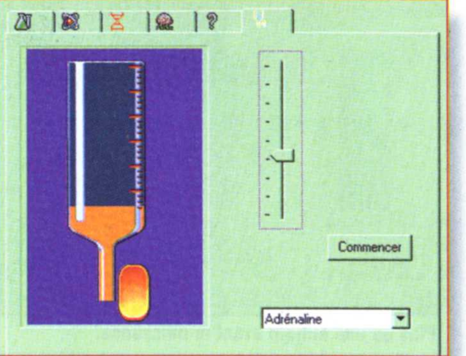


Vous connaissez déjà cet écran, permettant de connaître l'état physique des Norns. Gare aux toxines !

Lorsqu'un Norn est malade, la première chose à faire est de le mettre en quarantaine pour éviter la contamination (n'oubliez pas que les bébés sont extrêmement fragiles).

Pour soigner le Norn, vous pouvez utiliser des produits naturels (plantes, ...) ou chimiques.

Pour le soigner avec des produits chimiques, utilisez la seringue dans le kit scientifique. Cette méthode est conseillée quand la force de vie d'un Norn est inférieure à 15 % (ce chiffre apparaît en bas à droite de la fenêtre de jeu).

N'abusez pas de la seringue ou vos Norns seront shootés.

La seringue peut injecter trente doses d'un même produit. Le tableau suivant indique les effets pour UNE dose.

Les médicaments

Produit	Effets (pour une dose. 1 seringue = 30 doses)
Énergie	+ 2 glucose, + 1 vieillesse
Adrénaline	+ 2 adrénaline
Analgésique	- 2 souffrance, + 1 sommeil
Sirop	- 2 Histamine A, + 2 sommeil
Somnifère	+ 2 sommeil
Excitant	- 1 glucose, - 2 sommeil, + 1 adrénaline
Antioxydant	+ 1 vieillesse

Les produits naturels et leurs effets

Le traitement par les plantes façon Rika est plus conseillé mais plus difficile puisqu'il faut amener les Norns à les consommer. Voici une animation récapitulative des produits naturels et de leurs effets :



Grande camomille
Souffrance : +100
Faim : +100
Calories : +90



Pyrèthre
Souffrance : +100
Faim : +100
Calories : +90



Campanule
Calories : +90
Chaleur : -100
Froid : -100



Belle de jour
Calories : +90
Sommeil : -100
Fatigue : -100



Tomate
Calories : +90
Pulsions sexuelles : +100
Adrénaline : +10



Baobab
Calories : +90
Histamine A : +100
Toxine du sommeil : +100

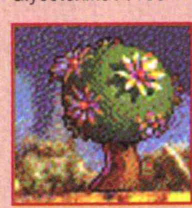


Amanite phalloïde
Souffrance : +100
Faim : +100
Chaleur : +100
Glycotoxine : +100



Morelle
Calories : +90
Sommeil : +100
Fatigue : +100

Gentiane
Calories : +90
Histamine A : +100
Toxine de la fièvre : +100



Cytise
Histamine A : +100
Histamine B : +100
Toxine du sommeil : +90
Toxine de la fièvre : +70



Tomate laide
Calories : +90
Pulsions sexuelles : -100
Adrénaline : +10



Sauvez l'humanité de l'invasion extra-terrestre !
PC CD-ROM
Metal Rage
© 1996 TITUS.
▪ Décors réalisés à 100% en 3D temps réel.
▪ Graphismes et effets spéciaux surprenants.
▪ Véritable univers virtuel.
▪ Liberté de mouvements totale
▪ Possibilité de détruire des éléments du décor
Egalement disponible
VIRTUAL CHESS
Les échecs du débutant au grand maître.
WILD ANIMAL/YMPICS
Les Jeux Olympiques «sauvages» sur 11 épreuves délirantes.
TITUS
310 avenue Daniel Perdrigé - 93370 Montfermeil - France - Tél. : 01 43 32 10 92

Time Comma

Préparez-vous à découvrir les multiples facettes du temps. Du passé au futur, la seule conjugaison permise est la mort !



Codes

Ces codes sont à taper au clavier lors d'une partie

Pour avoir toutes les armes d'une époque :
HUIBON

Pour que les armes se rechargent automatiquement :
OTOREL

Pour voir le nombre d'images/seconde :
SPEED

Pour entendre le son des puces :
SOUND

Le niveau secret :
Ce code est à entrer dans le menu "code niveau" :
COMMANDO
Vous accéderez ainsi à un niveau caché qui vous propulsera sur un ring où vous affronterez votre double.

Les conseils

- Lorsque vous menez une fouille et que votre personnage ne trouve rien, ce dernier, pendant plus de deux secondes, fait un petit mouvement. Pour passer ce mouvement, appuyez de nouveau sur la barre d'espace.
- Pour éviter les répétitions, nous ne citerons pas, dans ce qui va suivre, les objets visibles sur le chemin.
- Lors des combats, et hormis les armes de jet ou de tir, il faudra toujours, dans un corps à corps, varier vos coups. Vous êtes sûr, en alternant coup droit, coup frontal et coup gauche, que votre ennemi ne pourra pas vous toucher une seule fois.
- Pour tous les objets cachés dans ce jeu, il faudra, lors des fouilles, vous placer à l'endroit exact décrit sur nos photos. Un centimètre trop loin ou de côté et votre recherche restera vaine aussi longtemps que vous ne serez pas bien positionné.
- Suivant le niveau du jeu dans lequel vous débutez, le nombre d'ennemis et de bonus peut varier. Par contre, l'emplacement des objets cachés est le même.

Dans ces quelques pages, vous pourrez découvrir en photos tous les endroits à fouiller, les passages secrets à visiter, ainsi que moult indices qui vous permettront de finir le jeu avec cent pour cent à toutes vos recherches.

ando

Le temps d'une aventure dans le temps...

éditeur
ADELINE SOFTWARE
configuration
486DX2 66, 8 Mo, CD 2X
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
AOUT 96

EN RÉSUMÉ

Le futur décrit dans ce jeu est aussi sombre que notre présent. Piratage informatique, projet secret et duel entre plusieurs multinationales corrompent aussi bien l'esprit que le mode de vie. Vous êtes employé de la société Otega, conceptrice d'un tout nouveau genre de puces informatiques, les Time Blasters. Celles-ci permettent, par un procédé secret, de comprimer le temps et de multiplier ainsi par mille les calculs des microprocesseurs. Après un appel d'offres du gouvernement pour un centre d'entraînement virtuel destiné à ses officiers, la société Otega remporte haut la main le marché. Jalouse de cette réussite, la Sawn Corporation infiltre un de ses agents pour placer un virus dans l'ordinateur central. Quelques secondes après être entré, le virus dérègle les puces Time Blaster et le continuum espace-temps s'en retrouve ainsi déréglé et crée une bulle de dix mètres de circonférence, qui avale tout sur son passage ! Pendant ce temps, dans votre bureau, l'alarme retentit. L'ascenseur emprunté, vous voilà projeté dans la salle du drame. Revêtu de votre combinaison virtuelle, vous pénétrez dans la bulle avec appréhension. C'est alors que le jeu commence. Vous devez, lors de votre aventure dans huit époques différentes, retrouver toutes les puces éparpillées, sans oublier plusieurs armes et autres endroits cachés. En cours de route, vous serez agressé par moult ennemis qui prendront de bien nombreuses formes. Votre but ultime sera d'arriver au cœur de la zone contaminée et d'éradiquer le virus. Voilà, vous savez tout, à vous de jouer !

PRÉHISTOIRE


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12

NIVEAU 1 : LA GRANDE FORÊT

1 **Objet trouvé :** un coutelas d'ivoire (troisième arme).

Emplacement dans le niveau : juste après avoir affronté le premier homme des cavernes.

2 **Objet trouvé :** piège, une boule de pierre tombera à l'endroit même de ce dernier. Evitez-la en faisant un saut en arrière.

Emplacement dans le niveau : à gauche de la grotte du tigre aux dents de sabre.

Conseil : vous pourrez voir sur cette photo, en plus de la zone à fouiller, un tigre aux dents de sabre. Pour vous en débarrasser rapidement, il est intelligent dans un premier temps de déclencher le piège quand le tigre est juste à côté de vous, et de lui donner un bonne "rasade" de coups de couteau lorsqu'il se met à rugir !

3 **Objet trouvé :** un couteau d'ivoire (si ce n'est déjà fait).

Emplacement dans le niveau : dans la grotte du tigre, au milieu des ossements.

Conseil : vous pourrez en plus de ce coutelas, récupérer deux cubes jaunes en fouillant le renfoncement de droite.

4 **Objets trouvés :** six pierres

Emplacement dans le niveau : juste après la grotte au tigre, en haut de la descente.

5 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : à hauteur du premier homme à la massue, avant la borne de sauvegarde.

Conseil : avant de récupérer ce cube, vous pourrez, après avoir tué l'homo-sapiens, collecter la massue. Lors de ce combat, arrangez-vous pour que la femme des cavernes lance une pierre non pas sur vous mais sur votre assaillant en vous plaçant devant ce dernier.

6 **Objets trouvés :** sept pierres.

Emplacement dans le niveau : en face de la borne de sauvegarde.

7 **Objet trouvé :** un piège, qui aura la forme d'un rocher se balançant au bout d'une corde.

Emplacement dans le niveau : un mètre après la borne de sauvegarde.

Conseil : attendez que le rocher se balance d'un côté à l'autre de l'écran et, quand il est à une de ses extrémités, courez le plus vite possible devant vous.

8 **Objet trouvé :** un Continue.

Emplacement dans le niveau : trois mètres après le piège.

Conseil : pour récupérer cette vie, pas de secret, tuez le gorille qui la protège.

NIVEAU 2 : LA GROTTE CHAUVET

9 En grimpant le long du mur, vous pourrez sortir de la grotte.

Emplacement dans le niveau : dans la grotte.

Conseil : lorsque vous apparaîtrez dans ce second niveau, un homme des cavernes vous jettera des pierres. Pour les éviter, attendez sur place que le bonhomme vous jette une pierre pour faire un pas de côté. Ainsi, vous pourrez récupérer les pierres qui traînent sur le sol quand il sera parti. Juste après, vous entrerez dans une grotte et affronterez un petit gorille. Tuez-le sans avancer et, quand l'écran "scrollera", vous pourrez découvrir une vie cachée !

10 Sautez au-dessus de ce gouffre pour continuer dans le niveau.

Emplacement dans le niveau : après avoir affronté l'ours des cavernes.

11 **Objets trouvés :** une vie supplémentaire et une grosse massue.

Emplacement dans le niveau : en bas des trois grandes marches de pierre.

Conseil : tuez dans un premier temps les deux gardes en essayant au passage de les faire tomber dans le vide et vous pourrez collecter les objets en toute sérénité !

12 Le Boss de ce niveau. Très agressif et fichtrement puissant, ce grizzli vous posera de nombreux problèmes si vous foncez tête baissée. Pour le battre simplement, donnez-lui un coup avec votre sixième arme et reculez avant qu'il ne tape à son tour. De cette manière, vous serez assez loin de lui pour ne pas prendre de coups et pourrez lui en donner plusieurs en avançant de nouveau. De temps à autre, l'ours se lèvera et grognera. Profitez de ce moment précis pour approcher et lui décocher un coup pas piqué des hannetons ! Le monstre tué, précipitez-vous sur le cube rouge posé devant la grotte avant que le jeu ne vous fasse sortir de ce stage.

Emplacement dans le niveau : à la fin du niveau.

EMPIRE ROMAIN


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12

NIVEAU 1 : LA MAISON

1 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans le jardin de la villa.

Conseil : dans les modes intermédiaires, en entrant dans ce jardin, vous serez agressé par plusieurs lances. Pour les éviter, faites simplement des petits sauts de côté.

2 En passant cette arche, juste après avoir affronté le tribun romain au pied du pont, vous pourrez voir une herse s'abattre sur vous. C'est pour cela qu'ici, il faudra ramasser les deux puces en courant pour éviter d'être embroché.

Emplacement dans le niveau : après le pont de pierre.

3 Lorsque vous marcherez sous ce balcon, un ennemi invisible vous jettera des jarres à la tête. Aussi, lorsque vous ramasserez les puces sur le sol, soyez des plus rapides ! Ensuite, grimpez les escaliers et combattez le Gaulois. Ce dernier dans le monde des morts, entrez dans la maison pour collecter quelques objets sur le sol.

Emplacement dans le niveau : après la porte d'entrée.

4 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : après avoir combattu le Gaulois.

Conseil : ce cube en poche, il faudra affronter un lanceur de roues pas commode du tout. Pour le défaire, placez-vous en face de lui et, quand il lance une roue, faites un pas de côté pour l'éviter.

5 **Objets trouvés :** une fronde et quatre pierres.

Emplacement dans le niveau : au coin de la boutique du maréchal-ferrant.

Conseil : le tonneau fouillé, passez par la porte de droite pour entrer dans la maison du sculpteur.

6 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la maison du sculpteur, après le magasin du maréchal-ferrant à droite.

Conseil : il faudra tout de suite faire un pas de côté en entrant dans cette maison, ou le sculpteur vous balancera une de ses œuvres à la tête !

NIVEAU 2 : LES GLADIATEURS

7 En entrant dans la cour du cirque, commencez par combattre les quatre gardes avant d'affronter le cavalier. Prenez ensuite la vie cachée derrière la statue.

Emplacement dans le niveau : au tout début.

Conseil : laissez passer les gardes puis attaquez-les dans le dos. Je sais, ce n'est pas très loyal, mais on n'est pas ici pour faire du sentiment. Vous pouvez aussi attendre que les gardes soient placés le plus loin possible du cavalier pour attaquer ce dernier. Avec un peu de chance, vous pourrez tuer le centurion avant que les gardes n'arrivent ; ensuite, avancez, tuez le décurion et laissez-vous tomber dans la trappe près de la grille.

8 En tombant dans la trappe, vous atterrirez dans la cage au lion. Tuez-le en étant extrêmement rapide ou il vous enlèvera plusieurs niveaux d'énergie. Fouillez par la suite le tonneau gris renversé.

Objet trouvé : un cube rouge

Emplacement dans le niveau : à gauche du lion.

9 **10** Le tonneau fouillé, dirigez-vous vers la gauche de l'écran et vers le haut (comme sur la photo). Vous entrerez ainsi dans une pièce secrète.

Objets trouvés : une vie supplémentaire et cinq pierres.

Emplacement dans le niveau : à gauche du tonneau, vers le bas de l'écran.

Conseil : en entrant, tuez le Namibien puis fouillez les tonneaux pour trouver une vie. Par la suite, inspectez la zone placée à droite entre les amphores et les sacs de grains. Cette fois-ci, vous pourrez collecter cinq pierres pour votre fronde.

11 En arrivant dans l'arène, mettez la taule au gladiateur avec le trident précédemment récupéré et vous pourrez prendre une hache.

Emplacement dans le niveau : au début de l'arène.

Conseil : foncez tout de suite en arrivant sur le gladiateur pour éviter de recevoir un coup de hache.

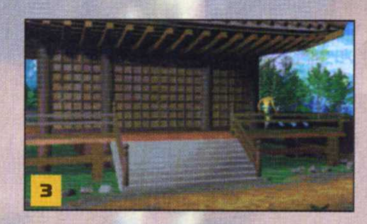
12 La meilleure tactique pour battre le taureau gardant l'arène est de se placer derrière les deux palissades et d'attendre qu'il vienne les défoncer pour donner de la hache. Étant derrière les planches de bois, vous ne risquez rien et pouvez tout à loisir découper la bête !

Emplacement dans le niveau : à la fin du niveau.

JAPON MÉDIÉVAL


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10



NIVEAU 1 : JARDIN JAPONAIS

1 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dès le début.

Conseil : avant de prendre ce cube, je vous conseille de combattre dans un premier temps le karatéka pas commode du tout !

2 **Objet trouvé :** un Ninja-To.

Emplacement dans le niveau : au pied du pont de pierre.

Conseil : n'avancez pas trop ici ou l'écran se mettra à "scroller" et vous ne pourrez plus atteindre cette zone de fouilles.

3 Prenez les trois puces sur le sol et continuez votre route dans la même direction. De cette manière, vous accéderez à un endroit caché ou vous pourrez, entre autres, trouver une borne de sauvegarde.

Emplacement dans le niveau : au bout de la maison de bois.

4 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : à gauche de la botte de paille.

Conseil : après avoir fouillé le recoin, vous pourrez affronter une paysanne d'Okinawa. Lors de ce combat, recherchez plutôt le corps à corps.

5 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : à droite de la petite maison de bois.

Conseil : le cube en poche et avant de rencontrer le sumo, entrez dans la maison pour récupérer une vie supplémentaire.

NIVEAU 2 : TEMPLE DE BOUDDHA

6 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dès le début du stage.

Conseil : ne collectez le cube qu'une fois les deux combats passés. Le vieux bonze est en effet très violent et il se pourrait bien que vous ayez besoin de ce cube après l'effusion de sang !

7 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la maison des deux karatékas.

Conseil : juste avant de pénétrer dans cette maison, vous aurez préalablement mis la taulée à un Ronin (un samuraï sans maître) armé d'un sabre de kung-fu. Ce dernier en main, entrez dans la maison et tuez les deux karatékas. Examinez ensuite l'ombrelle et le cube est à vous. Prenez garde, en sortant de la maison, à ne pas vous faire écraser par les deux roues piquantes qui dévaleront le pont de bois.

8 Ce dragon est le gardien du sanctuaire, plus impressionnant par sa taille que par sa combativité. Approchez-vous de lui en alternant différents coups de votre épée et vous pourrez en faire un magnifique sac à main !

Emplacement dans le niveau : Devant la statue de Bouddha.

9 **Objets trouvés :** sept boules de feu et un passage secret.

Emplacement dans le niveau : devant la satue de Bouddha.

Conseil : commencez par collecter les boules de feu avant d'ouvrir le passage ou vous ne pourrez plus récupérer ces dernières une fois l'escalier dévoilé.

10 **Objets trouvés :** deux cubes rouges.

Emplacement dans le niveau : en bas des escaliers, au pied des statues.

Conseil : en arrivant en bas des escaliers, vous serez agressé par sept Ninjas. Prenez les boules de feu et vous pourrez normalement tuer six Ninjas sur sept (le septième étant le chef, vous ne pourrez pas le tuer d'un seul coup). Le dernier des assassins occis, fouillez les deux statues puis les deux côtés des colonnes. Là, deux magnifiques vies vous attendront bien patiemment. Remontez maintenant les escaliers et vous serez sorti de ce monde.

MOYEN-AGE


1


2


3


4


5


6


7


8

NIVEAU 1 : LE CHATEAU-FORT

1 **Objets trouvés :** le mécanisme de la grille, un cube rouge et deux puces.

Emplacement dans le niveau : dans la pièce de droite après le pont-levis.

Conseil : après avoir tué les deux gardes à la hauteur du pont-levis, entrez dans la pièce et fouillez successivement la niche dans le mur, la table et les tonneaux. Notez que dès le début du niveau, en frôlant le mur de gauche avant le pont-levis, vous récupérerez une vie.

2 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : après avoir combattu les deux moines.

Conseil : lorsque vous affrontez le chevalier, arrangez-vous pour qu'il se tienne toujours entre les moines et vous ; ainsi, il se fera toucher par les tonneaux lancés par les gros bénédictins. Peu après, une fois les deux "Catfaël" renvoyés dans un monde meilleur, faites le tour de la pierre pour récupérer le cube et la vie.

3 Cette pièce secrète habilement dissimulée vous permettra de récupérer vie et container d'énergie supplémentaires.

Emplacement dans le niveau : en face de la borne de sauvegarde.

Conseil : avant d'atteindre cette pièce, vous devez traverser un passage rempli de pièges pour récupérer plusieurs puces. Là, pas grand-chose à faire, si ce n'est sauter au petit bonheur la chance en espérant ne pas vous faire trop toucher par les différentes herses.

4 Cette pièce étant moins bien cachée que la précédente, vous pourrez ici collecter une vie et surtout une arbalète, ustensile essentiel pour battre le gardien de cette première partie.

Emplacement dans le niveau : après avoir combattu le chevalier et le garde, sous les arcades.

5 **Objet trouvé :** une grande épée.

Emplacement dans le niveau : dans le renfoncement à droite des escaliers.

Conseil : en arrivant en vue des gardes, ne commencez pas le combat tout de suite mais, au contraire, cherchez dans un premier temps à les éviter pour récupérer l'épée sur le côté droit, dans le renfoncement (à droite du personnage sur la photo).

6 Touchez la colonne du milieu pour dévoiler le passage caché.

Emplacement dans le niveau : dans la crypte.

Conseil : en entrant dans la crypte, vous devrez livrer combat à un chevalier revêtu d'une lourde armure. Pour vous en défaire, soyez extrêmement rapide dans l'enchaînement de vos coups.

7 Lorsque vous serez dans le passage secret et que le démon sera en vue, armez votre arbalète et tirez-lui dessus. La chose faite, armez de nouveau car le chevalier noir va se redresser. Décochez-lui une seconde flèche, puis une troisième. Il faudra ici vous tenir le plus loin possible de lui car votre arme est relativement lente à charger, et l'allonge du guerrier assez importante. Si par malheur vous vous faites toucher par la bête, ne cherchez plus à armer votre arbalète mais tournez autour du monstre en lui décochant de temps à autre de violents coups d'épée.

Emplacement dans le niveau : à la fin du premier stage.

8 **Objet trouvé :** une vie supplémentaire.

Emplacement dans le niveau : dans la salle du chevalier noir.

Conseil : le monstre défait, ramassez les puces et la pile et fouillez le coffre. Mettez-vous maintenant devant le trône de pierre et asseyez-vous dessus pour sortir du niveau.



MOYEN-AGE


9


10


11


12


13


14


15


16


17


18


19


20

NIVEAU 2 : LA CRYPTE

9 En entrant dans cette pièce, vous pourrez entrevoir Merlin avant de collecter un cube rouge dans le renfoncement.

Emplacement dans le niveau : sur le mur de gauche de la première pièce.

Conseil : ne descendez surtout pas les marches au premier plan du tableau ou vous tomberez dans le vide et perdrez une vie.

10 Objets trouvés : un cube rouge et une pièce secrète.

Emplacement dans le niveau : dans la salle de torture.

Conseil : Tuez les deux bourreaux en entrant dans la pièce et collectez le cube. Ceci fait, placez-vous devant la table à écarteler et sautez par-dessus. Vous atterrirez alors dans une pièce cachée contenant une vie.

11 Objet trouvé : un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : au pied de la statue gardée par deux chevaliers en armure lourde.

Conseil : en entrant dans la pièce, reculez jusqu'à ce que les deux gardes se mettent à bouger. Ensuite, concentrez vos attaques sur l'un des deux hommes en armure avant de régler son compte au second.

12 Objet trouvé : un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la seconde salle de torture, après les deux chevaliers.

Conseil : dégommez le premier bourreau et prenez le cube en toute quiétude.

13 Objets trouvés : dix flèches pour votre arbalète.

Emplacement dans le niveau : dans la seconde salle de torture, après avoir combattu le premier bourreau.

Conseil : liquidez séance tenante le second bourreau et vous pourrez récupérer les précieuses flèches.

14 Objet trouvé : un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans le jardin en haut de la seconde salle de torture.

Conseil : avant d'arriver dans ce jardin, il vous faudra monter des escaliers et éviter les tonneaux lâchés par un moine viticulteur. Celui-ci renvoyé à Bacchus, affrontez le monstre puis récupérez le cube dans les buissons.

15 Dès votre arrivée dans cette pièce, foncez tête baissée sur la mégère et tuez-la. En effet, si vous vous acharnez sur le chevalier, vous ne réussirez jamais à le tuer car la rombière lui redonnera de l'énergie à l'aide de ses sorts. Le damoiselle occise, entrez par la porte de droite dans une nouvelle pièce contenant une borne de sauvegarde.

Emplacement dans le niveau : en haut du second escalier.

16 Objet trouvé : une vie.

Emplacement dans le niveau : à droite de la salle au chevalier et à la damoiselle.

17 Objets trouvés : un piège (bouteille bleue), des boules de feu et un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la salle des potions.

Conseil : commencez par détruire le cerbère mais évitez de fouiller l'étagère à la potion bleue. Pour le reste, inspectez les bouteilles et les livres. Pour sortir de cette pièce, passez à travers la tenture du haut.

18 Objet trouvé : un parchemin qui vous permettra d'invoquer dix boules de feu supplémentaires.

Emplacement dans le niveau : à gauche de la table de sorcellerie.

Conseil : vous devrez, en entrant dans la pièce, tuer la sorcière puis son chat sur la table, en passant par la droite.

19 Objets trouvés : dix boules de feu.

Emplacement dans le niveau : sur le pupitre de Merlin.

Conseil : précipitez-vous dans un premier temps sur ce pupitre et affrontez Merlin avec les boules de feu. Attention, il est très rapide ! Prenez maintenant, si ce n'est déjà fait, la pile sur la table de sorcellerie.

20 Ramassez les puces de gauche puis préparez-vous à affronter le diable en personne. Pour le défaire, pas de secret, comme Merlin, les boules de feu causeront sa perte. Attention tout de même car il est extrêmement mobile et puissant. Celui-ci détruit, ramassez tout ce qui doit l'être et jetez-vous par la fenêtre pour finir le niveau.

Emplacement dans le niveau : à la fin de la section.

CONQUISTADORS













NIVEAU 1 : LE VOYAGE

1 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : au départ du stage.

Conseil : en arrivant sur la poupe du bateau des corsaires, commencez par prendre l'épée plantée dans le sol et tuez le marin. Peu après, un matelot débarquera et vous tirera dessus. Tuez-le aussi et récupérez son arme. Maintenant, vous pouvez vous emparer du cube.

2 **3** En descendant les marches de la poupe, placez-vous devant la porte et entrez. Dans la nouvelle pièce, tuez la mégère et fouillez sa table rouge pour récupérer une puce.

Emplacement dans le niveau : à la hauteur du mât central.

Conseil : la donzelle est très combative, alors n'hésitez pas à la frapper même quand elle est au sol !

4 En face de la porte cachée, vous pourrez, une fois au pied du mât, grimpez sur ce dernier pour atteindre la vigie pirate (désolé, je ne pouvais pas m'empêcher de la faire, celle-là). Là-haut, tuez le garde et récupérez tout ce qui traîne avant de redescendre en empruntant de nouveau le mât. Maintenant, fouillez les caisses de droite et vous pourrez collecter un magnifique cube jaune.

Emplacement dans le niveau : au pied et au sommet du mât.

5 Petit passage secret. Placez-vous en face de la chaloupe, comme sur la photo et sautez droit devant vous.

Emplacement dans le niveau : en bas des escaliers menant au mât.

Conseil : en arrivant en bas des escaliers, vous serez agressé par deux matelots. Une fois morts, emparez-vous de leurs armes et vous n'aurez plus alors qu'à grimper dans la chaloupe. Ceci fait, redescendez et laissez-vous tomber dans le trou un peu plus bas pour atteindre la cale.

6 Liquidez le conquistador et touchez la borne de sauvegarde. Dirigez-vous maintenant à droite des escaliers et vous atteindrez un endroit caché contenant deux zones de recherche.

Objets trouvés : un cube rouge, deux balles pour le pistolet.

Emplacement dans le niveau : dans la cale.

7 Voici le Boss de ce premier niveau, le capitaine du galion. Pour le battre, je vous conseille d'éviter le duel à l'épée ; le bonhomme étant bougrement fort, mon choix se portera plutôt sur un mitraillage massif à coups de pistolet !

Emplacement dans le niveau : sur la proue.



CONQUISTADORS


8


9



NIVEAU 2 : L'EMPIRE AZTEQUE

8 Dès le début du niveau, faites demi-tour et avancez. Vous entrerez ainsi dans une partie cachée contenant quatre puces.

Emplacement dans le niveau : au début du niveau à gauche.

Conseil : après avoir visité cet endroit, tuez rapidement l'Indien à la sarbacane et tous ceux qui viendront ensuite.

9 **Objets trouvés :** une sarbacane et une massue.

Emplacement dans le niveau : dans la première maison de pierre.

Conseil : prenez garde en sortant de la maison aux mygales qui vous attaqueront au ras du sol.


10


11

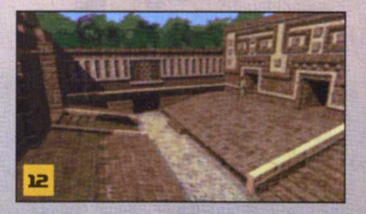
10 **11** Dans la cour principale, suivez les puces sur le sol, et entrez dans le mur de droite. Là, une pièce secrète vous attend.

Emplacement dans le niveau : dans la cour principale.

12 Franchissez la porte de gauche ou du milieu pour atteindre une cour secrète contenant quelques bonus. Au demeurant, faites donc le tour du pilier de gauche pour récupérer plusieurs points de vie.

Emplacement dans le niveau : dans la seconde cour.

Conseil : après être ressorti de cette cour, continuez vers la droite et sautez au-dessus des différents trous pour continuer votre chemin.


12


13

13 **Objets trouvés :** un cube rouge et une mygale.

Emplacement dans le niveau : après le second trou, au pied des escaliers.

Conseil : lorsque vous inspecterez la seconde jarre, après la fouille, faites un saut en arrière pour éviter l'attaque subite de la mygale.

14 **15** Après avoir tué le prêtre et la sacrifiée (n'ayez aucune pitié pour cette dernière car elle n'en aura pas pour vous), entrez par la porte de gauche. Là, fouillez les deux jarres et ressortez. Empruntez la porte de droite et une fois contre le mur vous faisant face, actionnez votre bouton de fouille. Vous dévoilerez un passage secret, entrez...

Objets trouvés : trois fléchettes pour la sarbacane et un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la troisième cour.


14


15

16 En entrant dans la pièce, munissez-vous de votre pistolet ou de votre sarbacane et tuez de loin le roi aztèque et ses deux convives. Maintenant, grimpez sur le trône en actionnant votre bouton de recherche et vous serez emmené à un étage supérieur.

Emplacement dans le niveau : dans la salle du trône.

17 Tuez les hommes-oiseaux et, une fois la porte de pierre ouverte, grimpez le long de la grille dorée en appuyant sur votre bouton de fouille.

Emplacement dans le niveau : dans la première salle supérieure.

18 En arrivant dans cette dernière salle, tuez d'emblée le sorcier avec vos armes de jet ou au corps à corps si vous n'en possédez plus, puis inspectez les ustensiles de gauche avant de regarder dans la lunette astronomique pour sortir de ce monde.

Objet trouvé : un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la seconde salle supérieure.


16


17


18



FAR WEST





NIVEAU 1 : LA VILLE FANTOME

1 **Objet trouvé :** un colt.

Emplacement dans le niveau : sur le côté du salon de gauche.

Conseil : avant de vous approprier cette arme, il vous faudra combattre un Mexicain, un cavalier, deux lascars sur un toit et un bonhomme ventripotent. Entrez ensuite par la porte du salon de gauche.

2 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : le long de la diligence.

Conseil : Tuez le mercenaire placé derrière la diligence retournée avant de prendre ce cube.





3 **Objet trouvé :** une vie.

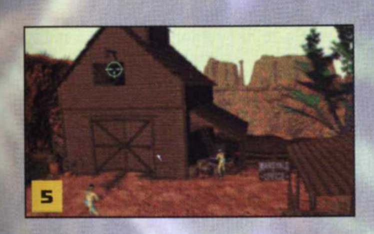
Emplacement dans le niveau : le long de l'hôtel de droite.

Conseil : cette vie en poche, continuez le long de l'hôtel et vous découvrirez une pièce cachée.

4 Longez maintenant l'hôtel par l'estrade de bois, tuez toutes les personnes rencontrées et faites un bond de côté pour vous retrouver face à la ruelle de gauche. Là, un homme embusqué vous attendra. Tuez-le et allez fouiller la caisse au fond à droite.

Objet trouvé : une Winchester

Emplacement dans le niveau : dans la ruelle le long de l'hôtel à gauche.





5 Longez la bâtisse par la droite, fouillez les tonneaux et placez-vous devant la grange. Attendez que votre inaccessible ennemi lance une dynamite sur le sol pour la prendre et la renvoyer séance tenante ! Ceci fait, courez le plus loin possible de la grange, car le souffle de l'explosion pourrait bien vous blesser.

Objet trouvé : une Winchester.

Emplacement dans le niveau : à hauteur de la grange placée à l'extrémité de la ville.

Conseil : une fois la grange détruite, entrez à l'intérieur prendre les cubes et la puce. À propos de puce, quand vous collecterez cette dernière, ne traînez surtout pas car une poutre vous tombera dessus..

6 Pour vous débarrasser du gardien de ce premier monde, prenez votre Winchester et foncez-lui dessus en tirant. De cette manière, il n'aura pas le temps de lancer ses bâtons de dynamite et vos points de vie ne s'en porteront que mieux ! Dernière chose : en entrant dans la mine, ramassez la caisse de dynamite sur le sol avant de sortir du niveau.

Emplacement dans le niveau : fin du niveau.

Conseil : avant de rencontrez Zappata, il vous faudra tuer plusieurs Indiens sur la colline. Méfiez-vous, ils se cachent très bien.





NIVEAU 2 : EL CANYON DEL MUERTE

7 **8** Après avoir tué le vieillard en ce début de stage, entrez dans la cabane en bois collecter de bien précieux items.

Objets trouvés : un colt et un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : après avoir affronté le mineur.

Conseil : lorsque vous entrez dans la cabane, faites attention car le mineur précédemment tué reviendra à la vie et essayera de vous faire la peau. En ressortant, vous devrez parcourir plusieurs yards qui vous paraîtront bien long au vu du nombre d'ennemis présents (n'oubliez pas de fouiller les trous pour récupérer des points de vie).





9 Après avoir combattu le dernier Indien, placez-vous sur la droite de l'écran tout en avançant et vous pourrez ainsi éviter de vous faire écraser par la roche fraîchement apparue.

Emplacement dans le niveau : après les trois trous et le Mexicain.

Conseil : avant de rencontrer le rocher, vous pourrez abattre plusieurs Indiens. Vous verrez peut-être un aigle dans le ciel. Ne cherchez pas à le tuer, vous gaspilleriez vos munitions. Au fait, à droite du Mexicain, dans le renfoncement, se trouve une vie.

10 **11** Entrez dans la mine placée en face de la grosse pierre et tirez un coup. Le plafond s'effondrera alors, tuant au passage le vieillard qui était en train de creuser.

Emplacement dans le niveau : après la grosse pierre.

Conseil : en ressortant, tuez le Mexicain et grimpez en serrant la paroi de droite. Vous éviterez ainsi de vous faire écraser par une seconde pierre qui dévale la pente.





12 Voici les boss de ce monde. Pour les tuer facilement, bougez continuellement en faisant de petits pas sur le côté et en utilisant vos doubles colts préalablement récupérés près de la dépouille du Mexicain. Ceci fait, touchez la boîte près de la diligence pour changer de niveau.

Emplacement dans le niveau : à la fin.

GUERRES MODERNES


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12

NIVEAU 1 : LA GRANDE GUERRE

1 Attention, piège ! Approchez-vous de cette butte de terre et fouillez-la. Votre personnage se jettera alors à terre et évitera ainsi de mourir dans l'explosion qui s'ensuivra.

Emplacement dans le niveau : en haut du premier bunker.

2 Second piège ! Là aussi, commencez par ramasser en courant les six puces sur le sol et appuyez sur votre bouton de fouille. Comme précédemment, votre personnage se jettera sur le sol et passera à côté du souffle de l'explosion.

Emplacement dans le niveau : juste après la première explosion.

3 Plus loin, après le second bunker, vous pourrez affronter un avion. Pour le détruire, munissez-vous de votre fusil et tirez sur l'engin volant à chacun de ses passages. En toute logique, trois de vos tirs réduiront à néant les envies de mort de ce curieux volatile. Pour bien faire, attendez que l'avion plonge sur vous (vous entendrez un tir de mitraillette), faites un pas de côté et tirez-lui dessus. Vous éviterez ainsi de vous faire "locker" par le Baron Rouge.

Emplacement dans le niveau : en haut du second bunker.

Conseil : juste avant votre duel contre l'avion, il faudra vous battre contre au moins sept soldats. Je peux vous assurer que la partie sera rude et que vos points de vie en prendront un coup !

4 **Objets trouvés :** trois grenades.

Emplacement dans le niveau : en face du bunker de ciment.

Conseil : il faudra ici, dans un premier temps, lancer d'assez près une grenade sur le bunker pour le faire sauter.

5 Tuez d'abord tous les soldats qui débarquent dans les parages et entrez dans le bunker. Là, tuez le garde endormi sur le sol et sauvegardez. En ressortant, fouillez la souche de l'arbre.

Objets trouvés : cinq grenades.

Emplacement dans le niveau : près du bunker en ciment.

6 **Objets trouvés :** des munitions pour le pistolet.

Emplacement dans le niveau : après la souche d'arbre, avant d'entrer dans la ville.

Conseil : il faudra, en approchant de la zone, tuer un garde planqué derrière un mur.

7 **Objet trouvé :** une vie.

Emplacement dans le niveau : juste après le petit muret, à hauteur du moyeu de la charrette.

8 **Objets trouvés :** trois puces.

Emplacement dans le niveau : dans la maison faisant face à la charrette.

Conseil : avant d'entrer dans cette maison, tuez plusieurs soldats et engouffrez-vous dans l'ouverture pour éviter les grenades jetées d'un peu plus haut. Dans la cahute, commencez par fouiller le coin de droite et montez à l'échelle.

9 Dirigez-vous vers le camion et en passant près de sa remorque, vous pourrez atteindre une nouvelle zone. Fouillez les sacs de sable. Montez maintenant dans le camion et vous pourrez récupérer une nouvelle vie.

Objets trouvés : trois puces.

Emplacement dans le niveau : après la grange.

10 **Objets trouvés :** un cube rouge et des grenades.

Emplacement dans le niveau : près du camion retourné.

Conseil : il faudra d'abord tuer les soldats qui viendront à votre rencontre avant de collecter ces deux bien belles options.

11 **Objets trouvés :** cinq grenades et un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans l'hôtel faisant face au camion retourné.

Conseil : en entrant dans l'hôtel, vous serez mis à mal par deux combattants. Réglez d'abord le compte au gradé avant de vous attaquer au troufion. Inspectez maintenant l'angle droit de cette maison avant de vous attaquer au bar.

12 Prenez la bouteille sur la table pour sortir du niveau.

Emplacement dans le niveau : dans la cave de l'hôtel.





























NIVEAU 2 : MEGA-CITY ONE

13 **Objet trouvé :** un AK-47

Emplacement dans le niveau : dès le début, près de la voiture.

Conseil : une indigène locale vous attaquera. Liquidez-la avec votre arme ainsi que le chien puis, de loin, tuez le commando près du bunker.

14 **Objets trouvés :** des balles pour votre AK.

Emplacement dans le niveau : dans le bunker.

Conseil : une fois les balles en poche, appuyez sur le poussoir rouge pour libérer l'accès au pont.

15 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : sur le côté du bunker.

Conseil : traversez maintenant le pont en tuant tous les soldats cachés derrière les sacs de sable.

16 **Objets trouvés :** des grenades pour le bazooka.

Emplacement dans le niveau : à la fin du pont.

Conseil : le garde tué, descendez dans le métro et tuez la fille au passage.

17 **Objets trouvés :** des grenades.

Emplacement dans le niveau : à l'entrée du couloir du métro.

Conseil : je sais à quoi vous pensez, mais mon personnage est juste en train de fouiller le mur ! Ceci dit, en avançant dans le couloir, vous devrez faire face à plusieurs personnages dont deux jeunes en rollers qui viendront vous lancer par derrière des grenades. Aussi, avant de toucher la borne de sauvegarde, avancez à reculons pour être couvert.

18 **Objet trouvé :** un piège.

Emplacement dans le niveau : derrière la grille du métro.

Conseil : ne touchez surtout pas le côté de la voiture devant les grilles du métro, ou une partie du véhicule explosera.

19 **Objet trouvé :** un AK-47.

Emplacement dans le niveau : sur la carcasse de voiture.

20 Lorsque les soldats débarqueront en jeep, tirez un missile dans cette dernière pour la faire sauter, ainsi que ses deux occupants.

Emplacement dans le niveau : après le grand cratère.

21 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : dans la troisième poubelle, à droite.

Conseil : avant de recueillir ce précieux objet, videz donc un chargeur sur le Seal (commando US) armé d'un lance-grenades.

22 **Objets trouvés :** des grenades pour le bazooka.

Emplacement dans le niveau : la poubelle près de la carcasse de voiture.

Conseil : en arrivant en vue de la poubelle, le plan changera et vous pourrez voir l'intérieur d'une ruine habitée par un garde en train de charger son pistolet. Dirigez votre arme dans cette direction et dès que le garde vous vise, pan dans la tronche ! Après, un sniper vous visera d'un balcon et là aussi, le bon vieux AK fera des merveilles.

23 **Objets trouvés :** six puces.

Emplacement dans le niveau : à gauche du balcon du sniper.

24 **Objets trouvés :** des recharges pour l'AK.

Emplacement dans le niveau : dans le tas de pneus.

25 **Attention aux pièges !** Lorsque vous passerez dans cette portion de terrain, longez le mur de gauche pour ne pas être pris dans l'explosion des grenades cachées !

Emplacement dans le niveau : après le tas de pneus.

26 Avant d'affronter le Boss de ce niveau, un char, vous devrez descendre plusieurs soldats et autres molosses. Véritablement encerclé par ces derniers, vous ne devrez compter que sur la rapidité de votre AK pour survivre. Ensuite, un char sortira des décombres et vous tirera dessus. Là, faites de nombreux pas de côté pour éviter ses obus et ses mitrailleuses et tirez à votre tour plusieurs roquettes dans sa direction lorsqu'il se trouve dans un des deux coins de l'écran. Une fois le char détruit, entrez dans la cabine téléphonique et fouillez-la pour sortir de ce monde.

Emplacement dans le niveau : fin du niveau.

FUTUR


1


2

NIVEAU 1 : APPLE SPEED

1 2 **Objets trouvés :** un cube rouge, une recharge pour votre pistolet laser (trouvé sur le sol) et un interrupteur pour ouvrir la porte.

Emplacement dans le niveau : dans la salle de départ.

3 Après avoir combattu les robots et la danseuse, placez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers la gauche. Surprise ! un nouveau lieu plein de jolies choses. Touchez ensuite la grande porte de droite pour entrer dans une nouvelle pièce.

Emplacement dans le niveau : dans le couloir qui mène à la salle de départ.


3


4

4 Sur cette frêle passerelle, il vous faudra tuer plusieurs robots volants. Pour plus de facilité, prenez la Gatling et tirez droit devant vous lorsqu'ils se présentent.

Emplacement dans le niveau : après la salle de téléportation.

Conseil : dans le fond de la salle de téléportation où un robot apparaîtra devant vous, vous pourrez trouver une borne de sauvegarde. Ne laissez pas passer cette chance !

5 **Objets trouvés :** des recharges pour la Gatling et le mécanisme commandant l'ascenseur.

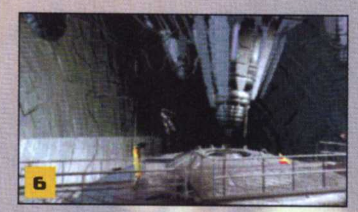
Emplacement dans le niveau : après la passerelle aux robots volants.

Conseil : vous devrez appuyer plusieurs fois sur le bouton actionnant l'ascenseur pour arriver à vos fins. Entre-temps, à chaque arrêt, vous serez agressé par plusieurs ennemis.

6 En arrivant dans cette zone, ne tirez pas tout de suite sur le robot volant mais au contraire, attendez quelques secondes que les petites boules viennent à sa suite pour tirer dedans quand il les croisera de nouveau. Elles exploseront alors, détruisant le tas de ferraille en une seule fois.

Emplacement dans le niveau : en bas du monte-charge.


5


6

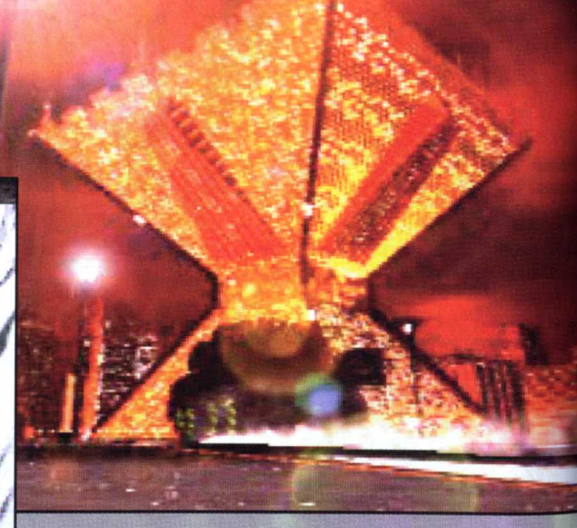
7 Dégommez les deux robots en commençant par celui de droite et fouillez ensuite le vaisseau, toujours par la droite.

Objets trouvés : des recharges pour votre pistolet laser.

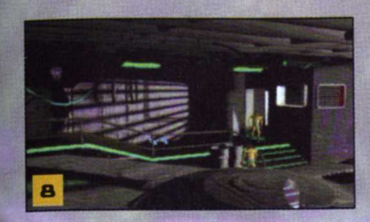
Emplacement dans le niveau : à la fin du stage.

Conseil : les robots tués et le bonus collecté, faites le tour du vaisseau par la gauche et empruntez l'échelle. En haut de l'aéronef, ramassez les items sur le sol et touchez la cabine de pilotage pour sortir du stage.


7









NIVEAU 2 : ALIEN

8 **9** Dès que vous sortirez du vaisseau, tuez rapidement l'alien ou il ira chercher du renfort. Dans tous les cas de figure, liquidez ce qui se présente et fouillez les tuyaux devant vous. Entrez maintenant dans la pièce de droite et inspectez le siège de gauche placé en face des puces.

Objets trouvés : des recharges pour la Gatling et des grenades.

Emplacement dans le niveau : au tout début.

10 **11** Actionnez dans un premier temps l'interrupteur rouge et vert pour ouvrir les deux portes puis empruntez celle de droite. Là, fouillez la vitre brisée et ressortez. Rendez-vous maintenant près de la grille d'aération au sol.

Objet trouvé : une combinaison d'astronaute.

Emplacement dans le niveau : dans le second couloir.





12 **Objets trouvés :** recharges pour le pistolet.

Emplacement dans le niveau : après avoir collecté la combinaison spatiale.

Conseil : avant de prendre ces recharges, il vous faudra mener un combat contre plusieurs monstres.

13 Commencez par fouiller la caisse de métal, ramassez ensuite les cubes rouges et lancez une grenade contre la porte. Attention à la déflagration !

Objets trouvés : des grenades.

Emplacement dans le niveau : après la grille d'aération.





14 **Objet trouvé :** un cube rouge.

Emplacement dans le niveau : la pièce faisant face à la porte préalablement détruite.

15 **Objets trouvés :** des grenades.

Emplacement dans le niveau : en haut de la montée.

Conseil : n'omettez pas de sauvegarder ou vous pourriez bien le regretter.

16 **17** En arrivant au bout de la passerelle, activez le panneau de contrôle pour faire monter le monstre. Maintenant, ramassez les objets traînant sur le sol tout en évitant d'engager le combat, placez-vous devant le nouveau panneau de contrôle, revêtez votre combinaison spatiale et activez la borne. Le monstre sera alors aspiré comme vous dans l'espace mais, sans combinaison, il n'y fera pas de vieux os (c'était le dernier message du Nostromo).

Emplacement dans le niveau : à la fin du stage.

Conseil : avant d'arriver à cette passerelle, entrez dans l'ascenseur pour récupérer une pile.









AU-DELÀ DU TEMPS

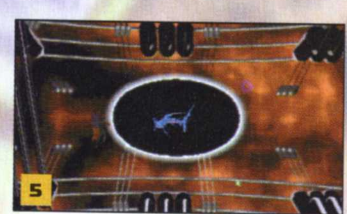

1


2


3


4



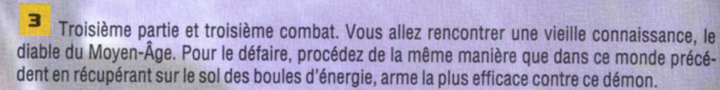

5

1 Dans ce nouveau monde, vous devrez, sur des composants électroniques, courir le plus vite possible en sautant au-dessus des trous jusqu'au microprocesseur central. Au fait, arrivé au bout des plates-formes, n'hésitez pas à vous jeter la tête la première dans le CPU pour finir le parcours.

Emplacement dans le niveau : au tout début.

2 Il faudra, dans cette deuxième partie, combattre un ours géant. Pour le défaire, l'attaque et l'esquive devront être savamment dosées. Pour le reste, c'est une histoire de réflexes, et là, je ne peux pas vous aider !

Emplacement dans le niveau : dans la seconde partie.



3 Troisième partie et troisième combat. Vous allez rencontrer une vieille connaissance, le diable du Moyen-Âge. Pour le défaire, procédez de la même manière que dans ce monde précédent en récupérant sur le sol des boules d'énergie, arme la plus efficace contre ce démon.

Emplacement dans le niveau : dans la troisième partie.

4 Encore une vieille connaissance ici, le gardien du futur. Cette fois, vous ne pourrez pas éviter le combat. Pour plus de facilité, je vous conseille d'utiliser, s'il vous en reste bien sûr, des boules d'énergie. Si ce n'est pas le cas, eh bien prenez vos petites mimines et frappez-le à la tête jusqu'à plus soif. Attention toutefois, car le lascar est très rapide !

Emplacement dans le niveau : dans la quatrième section.

5 Vous voici en face du virus maître ! Pour l'occire, pas de secret, récupérez les boules d'énergie qui traînent çà et là, et tirez-lui dessus. Essayez toujours de garder la femme avec vous car, si vous vous en séparez le monstre l'attaquera aussi, ce qui vous retirera des points de vie ! Voilà, vous savez tout, maintenant, à vous de détruire cette bête !

Emplacement dans le niveau : dernier niveau.

the secret of MONKEY ISLAND™

éditeur
LUCAS ARTS
configuration
386DX 33, 4 Mo
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DÉCEMBRE 90

PREMIER JEU D'AVENTURE DRÔLE ET LOUFOQUE SUR PC, MONKEY ISLAND MARQUA DE FAÇON INDÉLÉBILE TOUTE UNE GÉNÉRATION DE JOUEURS QUI SONT ENCORE PRIS DE NOSTALGIE À LA SEULE ÉVOCATION DE CE TITRE.

EN RÉSUMÉ

Monkey Island va vous permettre de retrouver la magie des contes de pirates, celle qui a bercé notre enfance. Les pirates de Lucas Arts ne sont quand même ceux de Stevenson : ils sont tous plus dingues les uns que les autres et Guybrush Threepwood, le héros, va avoir fort à faire pour apprendre leur code d'honneur et devenir lui aussi un vrai pirate. Les épreuves qui l'attendent sont nombreuses puisqu'il lui faudra triompher des caniches du maire, apprendre la cuisine aux cannibales et découvrir un trésor, comme dans toute histoire de pirates qui se respecte. Il devra surtout triompher de Le Chuck, un pirate démoniaque dont la seule évocation transforme les capitaines les plus courageux en marins d'eau douce.
La nostalgie a parfois du bon et cette solution fut faite avec beaucoup de plaisir car, si les graphismes sont dépassés, l'interface et l'histoire restent à un excellent niveau. Sorti en collection «Budget», Monkey Island est un bon jeu ; alors, laissez-vous tenter par l'aventure et la quête du trésor.

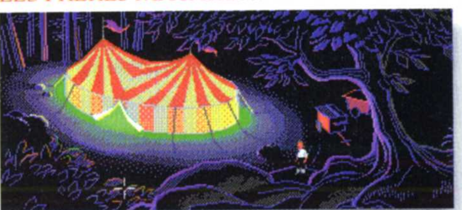
PARTIE I : LES TROIS ÉPREUVES

LE CONSEIL DES PIRATES

Allez au Scumm Bar. À l'intérieur, parlez avec les pirates, histoire d'en savoir plus sur le conseil. Passez dans la salle d'à côté pour rencontrer le conseil des pirates et parlez-leur. Dites que vous voulez devenir un pirate. Ensuite, questionnez-les un peu sur tous les sujets. Essayez d'entrer dans la cuisine, mais le cuisinier vous en empêchera. Attendez un peu et il ira servir les pirates. Profitez-en pour entrer dans la cuisine. Prenez la marmite et le morceau de viande. Sur la jetée, il y a un poisson mais un oiseau vous empêche de le prendre. Marchez sur la planche à sa droite et en insistant, vous le chasserez. Ramassez le poisson.



LES FRÈRES MACARONI



Sortez du bar et allez vers la gauche pour monter sur la falaise. Prenez le sentier, vous obtiendrez une carte de l'île, et allez à la clairière. En allant vers la gauche, vous arriverez devant un chapiteau. Entrez à l'intérieur et parlez aux frères Macaroni. Acceptez de servir d'homme-canon et ils vous demanderont si vous avez un casque. Répondez par l'affirmative et utilisez la marmite pour leur montrer. De cette manière, vous obtiendrez 478 pièces de huit une fois que vous vous serez relevé.

ARGENT ET ACHAT

Retournez au village. Traversez l'arche qui se trouve à droite et vous rencontrerez un personnage avec un perroquet. Parlez-lui du code et il vous proposera d'acheter une carte au trésor. Achetez la carte. Continuez sur la gauche et parlez aux hommes à la morale douteuse qui sont devant le rat. En leur parlant, il faut arriver à : «Tu me donnes deux pièces de huit?». Entrez dans la maison en face en ouvrant la porte. Prenez le poulet et allez sur la droite pour parler au gars assis sur la chaise. Demandez-lui si vous allez devenir riche et ce qui va arriver. Une fois qu'il aura disparu, sortez et passez sous l'arche avec

À l'école de piraterie

l'horloge. Entrez dans la première maison. Utilisez la sonnette sur le comptoir pour appeler le vieux marchand. Dites-lui que vous voulez seulement regarder. Prenez l'épée et la pelle. Ensuite, parlez au marchand pour lui acheter les deux objets que vous venez de prendre. Sortez du magasin puis du village comme la première fois pour obtenir la carte. Allez au pont. Vous y rencontrerez un gnome. Donnez-lui le poisson.

LA REINE DU SABRE

Allez à la maison, frappez à la porte et parlez au pirate. Demandez-lui s'il peut vous apprendre à devenir meilleur que la Reine du sabre et insistez jusqu'à ce qu'il accepte. Il vous présentera à la machine pour vous entraîner. Il s'avère que le combat à l'épée serait bien plus une histoire de «verve» que d'adresse... Allez sur la carte et placez-vous à un croisement où les pirates passent. Il ne s'agit pas du croisement où l'on peut se rendre, c'est juste histoire de se placer à un endroit où beaucoup de pirates passent. De cette manière, ils vous défieront. Cela vous permet d'ajouter de nouvelles phrases d'insultes ou des réparties qui vous serviront pour des duels. Faites-en plusieurs... Bien entendu, les premières fois se termineront par un échec. Chaque insulte appelle une répartie qui vous avantage. À vous de toutes les apprendre. Au bout d'un moment, un pirate vous dira que vous êtes assez bon pour affronter la Reine du sabre. Allez au croisement. Cherchez les fleurs (jaunes) et ramassez des pétales. Ensuite, prenez les directions suivantes : Haut, Droite, Droite, Gauche et Haut. Vous arriverez à une pancarte. Utilisez la pancarte et vous pourrez passer le pont. C'est là où vous rencontrerez la Reine du sabre. Allez-lui



parler pour la défier. Il faudra répondre à cinq de ses insultes mais le problème, c'est qu'il ne s'agit pas du tout des réponses que vous avez apprises. Néanmoins, avec un peu de jugeote, vous verrez que les réponses correspondent. Je vous conseille tout de même de faire une sauvegarde avant de l'affronter. Une fois que vous l'aurez vaincu, elle vous donnera un T-shirt.

L'IDOLE AUX MAINS MULTIPLES

Retournez au village et allez à la maison du gouverneur qui se trouve sur la gauche du magasin du vieux marchand. Utilisez les pétales de fleurs jaunes sur le morceau de viande. Ensuite, donnez-le aux caniches-piranhas venimeux. Ne vous inquiétez pas, les chiens ne sont qu'endormis ! Entrez à l'intérieur de la maison du gouverneur. Ouvrez et entrez dans la pièce qui se trouve juste à côté de la porte d'entrée. Le shérif viendra vous combattre. Après ce combat homérique, vous aurez récupéré quelques objets fort utiles pour la suite. Retournez au village et entrez par la première porte que vous verrez en passant l'arche. Vous serez dans la prison. Parlez au pri-



sonnier, puis retournez au magasin du vieux marchand et parlez-lui pour obtenir des pastilles à la menthe. Retournez voir le prisonnier et donnez-lui les pastilles de menthe. Parlez-lui et il vous proposera d'échanger son gâteau aux carottes contre un poison contre les rats. Donnez-lui le poison contre les taupes. Utilisez le gâteau et vous trouverez une lime. Retournez à la maison du gouverneur. À l'intérieur, passez à travers le trou béant et vous obtiendrez la fabuleuse idole. Parlez au shérif en lui disant que le gouverneur vous a dit de prendre l'idole. Le gouverneur arrivera et demandera le shérif. Bafouillez quelque peu... Ensuite, ouvrez la porte pour ressortir et le shérif vous parlera. Il vous jettera à la mer. Ramassez l'idole et remontez.

LE TRÉSOR

Retournez au Scumm Bar et allez voir le conseil des pirates. Là, dites-leur que vous être le roi de l'épée et le plus malin. Retournez au croisement et prenez le chemin suivant : premier passage en Haut, Gauche, premier passage en Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Haut, Droite, Gauche et Haut. Vous devriez arriver à un endroit où il y a des petites fleurs rouges. Allez sur la droite et vous verrez une croix sur le sol (un 'X'). Utilisez la pelle dessus et vous obtiendrez le trésor. Une fois que vous l'aurez, retournez au village et vous verrez un bateau-fantôme.



Parlez au guetteur et il vous apprendra qu'Elaine a été kidnappée par Le Chuck.

MONTER UN ÉQUIPAGE

Allez au Scumm Bar et ramassez les verres sur les tables. Vous devriez en récupérer cinq. Allez dans la cuisine et utilisez un verre sur le tonneau de grog. Dépêchez-vous d'aller à la prison car le grog dissout les verres rapidement. Lorsqu'un verre est près de se désintégrer, transvasez son contenu dans un autre et ainsi de suite. À la prison, versez le contenu du verre sur la serrure pour libérer le prisonnier. Ensuite, retournez voir la Reine du sabre et demandez-lui de se joindre à vous. Pour retourner voir la Reine du sabre, il suffit de cliquer sur Reine du sabre sur la carte. Allez au rivage. Utilisez le poulet sur le



câble pour atteindre l'îlot. Entrez dans la maison qui se trouve de l'autre côté et parlez à l'homme aux crochets. Il vous demandera d'accomplir une tache pour savoir si vous êtes assez courageux pour être capitaine. Ouvrez la boîte et vous découvrirez la créature diabolique volante (un perroquet). Touchez-le de la manière que vous voulez. Sortez et utilisez de nouveau le poulet sur le câble pour passer.

ACHETER UN NAVIRE

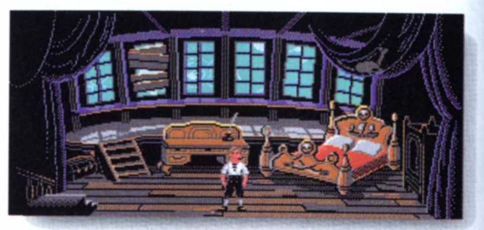
Allez à l'endroit où il y a des lumières sur la carte. Vous y rencontrerez Stan, le vendeur de bateaux d'occasion. Dites-lui que vous voulez acheter un navire à crédit. Il vous répondra d'aller voir le marchand et lorsque vous partirez, il vous donnera sa carte. Retournez au village pour voir le marchand. S'il n'est pas là, utilisez la sonnette sur le comptoir. Parlez au marchand et dites-lui que vous voulez obtenir un crédit. Il ira au coffre, à ce moment-là, observez bien la manière dont il l'ouvre et vous connaîtrez la combinaison. Il vous demandera votre



emploi et cela n'ira pas forcément. Il retournera au coffre. Une fois qu'il sera revenu, parlez-lui de la Reine du Sabre pour l'éloigner. Faites la bonne combinaison en utilisant «POUSSER» et «TIRER». N'oubliez pas de bien regarder la combinaison du vieux marchand car elle change à chaque partie. À l'intérieur du coffre, vous obtiendrez le bon de crédit. Retournez voir Stan au supermarché des bateaux d'occase. Achetez-lui le singe des mers et donnez-lui le bon de crédit comme paiement. Faites-le parler des accessoires et, à chaque fois, dites que cela ne vous intéresse pas, ce qui fera tomber le prix. Ensuite, marchandez le prix en commençant par le prix le plus bas et montez à chaque fois du minimum possible. Arrivé à la plus grosse offre, il ne voudra toujours pas vendre. Faites semblant de partir et il vous retiendra. Refaites votre plus haute offre et il acceptera. Retournez au village. Parlez avec chacun des membres de votre équipage.

PARTIE II - LE VOYAGE

Dans votre cabine, prenez le porte-plume et l'encre. Ouvrez le tiroir et prenez le livre poussiéreux qui se trouve à l'intérieur. Lisez ce livre puis montez sur le pont. Par-



lez à l'équipage. Montez à la vigie en utilisant l'échelle de corde qui se trouve à côté du mât. Prenez le drapeau de pirate et redescendez sur le pont. Derrière le mât, il y a une écoutille, descendez par là. Passez la porte et vous



arriverez à la cuisine du bord. Prenez la marmite qui se trouve sur la gauche. Ouvrez le placard et prenez les céréales. Ouvrez le paquet de céréales et vous obtiendrez un paquet cadeau. Regardez ce paquet cadeau et vous verrez qu'il s'agit d'une petite clef avec un singe dessus. Retournez dans la salle précédente et descendez par l'écoutille pour vous retrouver en fond de cale avec les marchandises. Ouvrez le coffre qui se trouve sur la droite et prenez le bon vin. Prenez le bout de corde géant, ouvrez un baril et prenez de la poudre à canon. Ressortez par les écoutilles et retournez dans votre cabine. Ouvrez l'armoire avec la petite clef et prenez le morceau de papier ainsi que les bâtons de cannelle qui se trouvent dans le coffre. Lisez le morceau de papier pour obtenir la recette de l'île aux singes. Retournez à la cuisine. Mettez les ingrédients suivants dans la marmite qui se trouve sur le feu : Carte de visite, Porte-plume, Céréales, Drapeau de pirate, Pastilles de menthe, T-Shirt 100% Coton, T-Shirt, Poulet, Bon vin, Petite clef, Livre poussiéreux,

Poudre à canon, Bâtons de cannelle et Encre. Une explosion devrait se produire et une sorte de sort vous aura mené à l'île aux singes. Une fois que vous serez réveillé, utilisez la carte sur le feu incandescent pour obtenir une masse enflammée. Descendez rechercher de la poudre à canon dans les barils. Allez sur le pont et utilisez la poudre à canon sur la bouche du canon. Utilisez le bout de corde géant sur le canon. Utilisez la marmite.

PARTIE III : LES PROFONDEURS DE L'ILE AUX SINGES

Vous venez de faire un vol plané géant qui vous a transporté sur la plage. Prenez la banane près de l'arbre. Sortez de la plage en vous dirigeant vers la jungle et vous serez sur une carte. Allez vers la gauche et à l'espèce de



volcan avec un lac intérieur, allez à la forteresse. Poussez le canon pour libérer le boulet. Prenez le boulet, la poudre à canon, la corde et la longue-vue. Parlez à Toothrot. Ensuite, allez à l'affluent de la rivière. Ramassez le mot sous la pierre. Examinez le roc insolite dans votre inventaire et vous verrez qu'il s'agit d'un silex. Prenez les escaliers de pierre.

Lisez la note. Il va falloir ajuster la catapulte pour toucher le bananier. Vous pouvez tirer ou pousser l'art primitif pour ajuster le tir. Utilisez la longue-vue pour voir le bananier. Si vous ne le voyez pas, ajustez le tir. Montez tout en haut grâce aux escaliers et poussez le roc pour le faire tomber sur la catapulte. Si vous avez touché le bananier, c'est réussi ! Sinon, il faudra recommencer. Une fois que c'est fait, retournez dans la jungle. Allez à la mare, où vous trouverez un pendu. Lisez la note. Retournez à l'affluent de la rivière. Marchez jusqu'au barrage et utilisez la poudre à canon dessus. Utilisez le silex sur le boulet de canon. De cette manière, la rivière ne sera plus asséchée mais, surtout, vous pourrez atteindre le pendu. Retournez à la mare et ramassez la corde que le pendu a dans les mains. Retournez dans la jungle et allez à la crevasse. Utilisez la corde sur l'arbre. Descendez grâce à la corde. Utilisez votre deuxième corde sur la souche robuste et descendez jusqu'en bas. Ramassez les rames. Remontez et retournez sur la plage où il y avait le bananier. Ramassez les bananes puis utilisez les rames sur la chaloupe. Grâce à ce moyen de transport, vous pourrez accéder à la partie nord de l'île.

LES CANNIBALES

Faites le tour de l'île vers la droite et posez votre chaloupe sur la plage près du village qui se trouve au nord. Lisez la



note. Allez vers la gauche et prenez les bananes qui se trouvent dans la coupe de fruits, devant la grosse tête en pierre. Ressortez du village et trois cannibales viendront vous parler. Parlez-leur pour vous faire enfermer. Une fois que vous serez enfermé, prenez le crâne et lisez le parchemin. Il y a une planche détachée sous le crâne. Ouvrez le passage et sortez du village. Retournez à la plage avec le bananier. Allez à la rencontre du singe qui se trouve non loin de là dans la jungle. Donnez vos cinq bananes au singe. Le singe sera si content qu'il vous suivra. Allez à la clairière qui se trouve sur la droite de la carte, en vous assurant que le singe vous suit. Tirez le nez du totem qui se trouve en arrière-plan. Vous pourrez alors passer la palissade car le singe répètera vos gestes.

Ramassez l'icône de pacotille et observez-la. Retournez au village des cannibles et donnez-leur cette idole. Retournez à la hutte où ils vous avaient enfermés la première fois et prenez le ramasse-bananes. Prenez la direction de la sortie du village et vous rencontrerez Toothrot. Donnez-lui son ramasse-bananes et il vous donnera en échange la clef de la tête de singe. Sortez du village et entrez-y de nouveau pour discuter avec les cannibales à propos de la potion d'exorcisme. Donnez-leur le prospectus et en échange, ils vous donneront la tête du navi-



gateur et le collier. Retournez à la clairière où se trouve la gigantesque tête de singe. Utilisez la clef de la tête de singe sur l'oreille de la tête de singe.

LES CATACOMBES

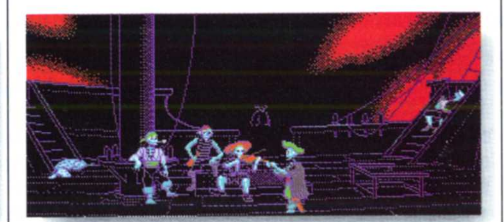
Entrez par la bouche et utilisez la tête du navigateur pour vous diriger. Son nez vous indiquera la bonne direction à prendre. Donc, déplacez-vous en fonction des indica-



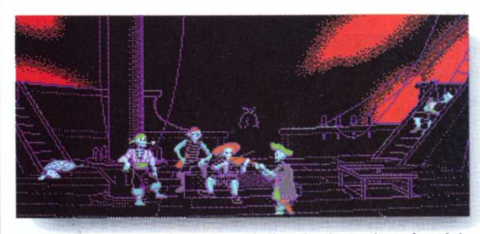
tions de la tête et, même si c'est plutôt déconcertant, vous arriverez au bateau de Le Chuck. Parlez à la tête du navigateur pour lui demander son collier. Après une longue décision et la menace de laisser tomber la tête dans la lave, elle acceptera de prêter son collier. Mettez-le et vous deviendrez invisible pour les fantômes.

LE VAISSEAU-FANTÔME

Montez à bord du vaisseau-fantôme. Allez vers la gauche



et entrez dans la cabine de Le Chuck. Utilisez la boussole magnétisée pour prendre la clef accrochée au mur. Retournez sur le pont et descendez par l'écoutille. Allez vers la droite et prenez une plume des poulets fantômes. Ouvrez l'écoutille qui se trouve là grâce à la clef. Descendez et vous serez face à des rats. Retournez dans la salle où il y avait un fantôme en train de dormir. Utilisez la plume-fantôme sur ses pieds plusieurs fois jusqu'à ce qu'il lâche sa bouteille. Prenez la bouteille. Retournez dans la cale avec les rats. Versez du grog sur le plat au centre de la pièce avec les rats. Une fois que les rats



seront ivres-morts, prenez une boule de graisse à cuisiner. Remontez sur le pont et utilisez la boule de graisse sur la porte grinçante qui se trouve sur la droite. Ouvrez la porte et entrez. Prenez les outils fantômes et retournez voir les poulets fantômes. Utilisez les outils fantômes sur la caisse qui scintille. Prenez la racine vaudou qui se trouve à l'intérieur. Sortez du bateau-pirate et ressortez des catacombes. Vous retournerez automatiquement au village des cannibales pour leur donner la racine vaudou. Parlez avec le singe à trois têtes, puis les cannibales vous donneront l'eau gazeuse magique. Sortez du village et



vous retournerez dans les catacombes, où vous parlerez au fantôme pour apprendre que Le Chuck est parti pour se marier avec le gouverneur.

PARTIE IV : GUYBRUSH S'ÉNERVE

De retour à l'île de la Mélée, utilisez l'eau gazeuse magique sur tous les fantômes que vous rencontrez sur le chemin de l'église. Elle se trouve à côté du magasin du vieux marchand. Une fois que vous y êtes, entrez à l'intérieur et vous interromprez le mariage. Au moment de pulvériser Le Chuck, la bouteille d'eau gazeuse se coince. Un combat aérien s'engage en votre défaveur. Au moment où vous retombez au supermarché des bateaux d'occasion, essayez de ramasser la bouteille de bière de racines avant que Le Chuck ne vous expédie ailleurs. Utilisez la bière de racines sur lui pour le détruire ! Elaine vous rejoindra et vous admirerez le feu d'artifice.



Les aventures de Guybrush auraient pu en rester là mais c'était sans compter sur l'âme tourmentée de Le Chuck, qui revint dans Monkey Island 2... Comme elle est encore plus drôle, je ne peux que vous conseiller cette suite ! ■

SOLUCE

LA RÉPUTATION D'ORION BURGER N'EST DÉCIDÉMENT PLUS À FAIRE... ILS ONT LES MEILLEURES PORTIONS DE DOIGTS ET LEUR DOUBLE CRÉTIN AU FROMAGE EST À MOURIR ! MAIS EN VOULANT METTRE LA TERRE AU MENU, ILS SONT PEUT-ETRE TOMBÉS SUR UN OS TROP GROS À RONGER...



éditeur
EIDOS
configuration
486 DX 33, 8 Mo
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DISPONIBLE

Orion Burger

Les yeux plus gros que le ventre

EN RÉSUMÉ

Si vous n'êtes pas assez intelligent, vous n'avez qu'un droit : celui d'être mangé. C'est la loi intergalactique et la Compagnie de fast-foods "Orion Burger" l'applique à la lettre. Mais la loi est "juste" : avant de vider une planète de ses habitants, il faut d'abord prouver qu'elle est peuplée de crétins. Comment ? Par une série de tests, 5 pour être précis, que l'on fait passer à un échantillon pris au hasard au sein de la population. L'échantillon, c'est vous, Wilburn (et dans Wilburn, il y a Wil), un petit Terrien qui n'a pas inventé l'eau chaude, encore moins la froide. Heureusement pour la Terre, la chance est de votre côté : une panne des appareils extraterrestres vous plonge dans un paradoxe temporel qui vous permettra de recommencer les tests jusqu'à ce que vous les réussissiez (un peu comme pour mon bac !). D'une réalisation agréable, grâce à un graphisme très fin et à des animations de personnages proches du dessin animé, Orion Burger reste un jeu difficile à cause des actions parfois tordues et du temps limité. Voilà certainement un défi qui excitera les joueurs confirmés.



VOUS ETES CHOISI COMME ÉCHANTILLON REPRÉSENTATIF.

LA TERRE EST AU MENU...

Conseils de jeu

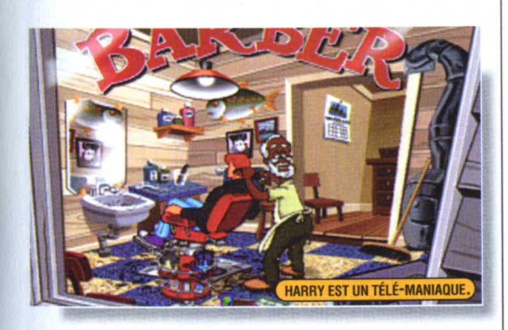
• Pour chaque test, vous avez un temps limité : si vous perdez trop de temps, le test sera raté et il faudra le recommencer depuis le début.

• Certaines actions se déclenchent en fonction du temps, il faut donc parfois attendre un peu (ce n'est pas un "bug") ; exemple : l'arrivée du minibus dans le parking ou l'accident du camion. Soyez juste patient.

• D'autres actions empêchent de terminer les tests. Par exemple, si Harry vous voit bricoler son antenne, il refusera de vous couper les cheveux. Autre exemple : Polly ne doit pas prendre ses pilules directement dans le salon, il faut d'abord qu'elle vous surveille dans la cuisine. Dans tous ces cas, utilisez "l'abduct-o-tron" pour repasser le test.

LE TEST NEURO-SYNAPTIQUE

Utilisez l'échelle de secours pour monter sur le toit du coiffeur. Bougez l'antenne satellite puis redescendez rapidement dans la rue et entrez chez le coiffeur. Tournez le plateau... tournant (!) puis, quand Harry revient, demandez au coiffeur une coupe et laissez-lui vous mettre du gel dans les cheveux. Payez-le puis utilisez l'abduct-o-tron (l'icône à droite de l'écran).



HARRY EST UN TÉLÉ-MANIAQUE.

LE TEST DE L'INSTINCT DE SURVIE

Utilisez l'abduct-o-tron pour revenir sur Terre, dans la rue principale. Allez au Nord puis à gauche, et entrez dans la maison de tante Polly. Saluez votre tante et montez dans votre chambre. Prenez la boîte à Pez sur la bibliothèque de gauche et retournez dans la rue principale. Prenez la rue à gauche pour arriver au resto' de Vera. Dans le resto, sur le carrelage, ramassez le piège à souris, et utilisez le ressort du piège pour réparer la boîte à Pez. Revenez dans la rue principale et allez au vieux pont, au Sud. Donnez à Odie la boîte à Pez pour savoir où sont les sauterelles. De retour chez Vera, ouvrez le bac à glace devant le resto et prenez de la glace. Prenez aussi, sur la voiture en panne, la courroie du ventilo. Utilisez l'abduct-o-tron pour retourner dans la cage.

Descendez par le tuyau au Nord et libérez les sauterelles en faisant fondre la glace avec le pistolet laser. Remontez en haut de la cage en passant par le tuyau au Nord puis par celui à l'Ouest. Fouillez les copeaux de bois pour réveiller les hamsters puis fuyez RAPIDEMENT par le tuyau à gauche puis par le tuyau au centre de la pièce.

Cachez-vous enfin derrière la roue d'exercice : les hamsters s'entre-tueront. Après le carnage, remontez dans la cage du milieu et crevez le récipient d'eau avec le pistolet laser. Redescendez dans la cage du bas et prenez quelques croquettes dans la gamelle. Répandez-les sur la flaque d'eau, à droite du moteur, puis placez la courroie (les collants) sur le moteur. Poussez le moteur contre la roue d'exercice puis sortez !



OUVREZ, OUVREZ LA CAGE...

LE TEST DE PERCEPTION SENSORIELLE

Après vous être fait tirer dessus, vous êtes renvoyé dans le passé. Passez le vieux pont et allez à la bifurcation routière. Poussez la barrière de signalisation puis revenez sur le pont et attendez patiemment l'accident. Allez ensuite à la mairie et frappez à la porte du bureau des archives. Demandez au notaire si vous pouvez acheter une propriété. Dites que vous avez 60 francs et demandez à l'employé s'il n'a vraiment rien dans cet ordre de prix. Il finira par trouver quelque chose de pas cher : signez sans problème. Récupérez ensuite le courrier dans la boîte aux lettres devant la maison de tante Polly puis entrez. Abrégez la conversation avec Polly et allez dans la cuisine, à droite. Votre tante vous suivra dans la pièce : questionnez-la sur la note de téléphone et prenez la bouteille de jus de carotte, sous la table du mixer, pendant qu'elle ira chercher ses pilules.

Allez ensuite à la pointe de Halon, la zone de pêche qui se trouve en face de chez Vera. Utilisez la barque pour aller sur l'île, afin de montrer votre acte de vente à Perkins. Celui-ci quittera alors l'île pour trouver une parade juridique. Vous pouvez enfin utiliser l'abduct-o-tron pour revenir vous écraser en toute sûreté sur l'île, le vieux n'étant plus là.

Entrez dans la cabane pour prendre la boîte d'allumettes sur la caisse. Sortez et allez derrière la maison. Le vieux y cache un alambic. Tournez le robinet du réservoir d'essence puis allumez rapidement le brûleur sous l'alambic. Prenez le pichet sur la gauche et posez-le sur le tabouret à côté de l'alambic. Versez le jus de carotte dans l'entonnoir de la chaudière, puis buvez le concentré de carotte qui a coulé dans le pichet (il faut utiliser le pichet sur Wilburn). Retournez devant la cabane et ramassez le morceau de hamburger sur le chemin, à côté du panneau «No trepassing». Faites renifler ce morceau à Truffes, le cochon, puis suivez-le dans la cave. Le sifflet permet de vous renseigner, à chaque intersection, sur la direction prise par Truffes. À défaut, pour passer ce labyrinthe de galeries, il faut aller au Nord, à l'Est, au Sud, à l'Ouest, et à l'Est deux fois. Quand vous aurez retrouvé Truffes, utilisez le sifflet une dernière fois pour le faire partir, puis prenez au robot-sonde le hamburger.

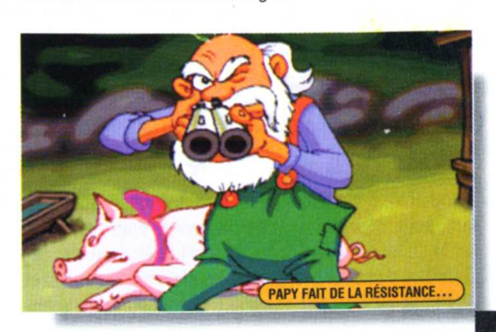
▸▸▸



SOYEZ EFFICACE SINON ON RASERA AUSSI LA TERRE !



LE REPAS EST SERVI.



PAPY FAIT DE LA RÉSISTANCE...

LE TEST DE LANGUE

Votre mission est d'éliminer les Borks. Avant toute chose, revenez dans le passé avec l'abduct-o-tron. Retournez chez Tante Polly et montez au premier étage. Dans la salle de bains, récupérez le laxatif sur l'étagère. Allez ensuite attendre devant le resto' de Vera. Un minibus viendra se garer dans le parking (le bus peut déjà être là, sinon vous devrez attendre un long moment). Allez au parking et offrez le laxatif au batteur afin de subtiliser l'ampli sur la galerie du minibus quand il se précipitera aux toilettes.

Revenez chez Polly avec l'abduct-o-tron et dirigez-vous vers la cuisine. Consultez le Gizmo (en l'utilisant sur Wilburn) et enfoncez la touche correspondant à la couleur du Bork : le mot prononcé en borkésien correspond à la manière de détruire chacun des 7 Borks. Vous pouvez déduire le sens du langage borkésien en écoutant ce que disent les Borks quand ils agissent. Prenez le rouleau à pâtisserie dès que le Bork monte sur le micro-ondes et frappez-le avec le rouleau quand il essaye de rentrer dans l'appareil. Allumez le micro-ondes et admirez le travail : beurk ! Avant de descendre dans la cave (la porte est en face du micro-ondes), prenez les gants en caoutchouc sur la porte du placard, au-dessus du micro-ondes.

Dans la cave, il faut éliminer le Bork en l'aplatissant. Ramassez la chaussette sale au pied de l'escalier et quand la machine à laver s'arrêtera, jetez la chaussette dans l'essoreuse, au-dessus du Bork. Avant de remonter, actionnez sur le disjoncteur le court-circuit extérieur, pour mettre le courant.

Votre victime suivante vous attend dans la salle de bains. Prenez au passage un peu de petit bois près de la cheminée du salon. Dans la salle de bains, ramassez le canard au pied de la baignoire, mettez-le dans la cuvette des WC, et tirez la chasse. Quand le Bork plongera dans la cuvette pour récupérer son canard, tirez une nouvelle fois sur la chasse d'eau. Maintenant que vous êtes débarrassé du Bork, remplissez la bouteille vide avec l'eau savonneuse de la baignoire.

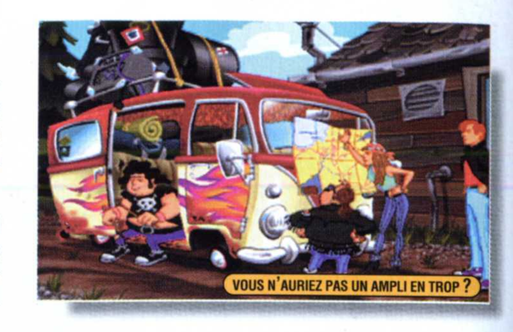
Le prochain Bork à mettre sur orbite est celui qui s'amuse à glisser sur la rampe de l'escalier. Descendez dans le salon et profitez du fait qu'il est au premier étage pour savonner la rampe avec l'eau de la bouteille.

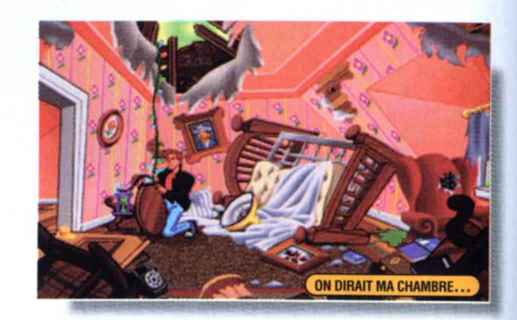
Pour le Bork suivant -celui qui s'amuse avec votre console de jeux dans votre chambre-, il suffit de brancher l'ampli des musiciens sur la télévision pour le dégoûter à tout jamais des jeux vidéo.

Avant de sortir de la chambre, allumez le petit bois grâce au feu qui s'est déclaré dans le téléviseur. Ainsi, vous pourrez mettre le feu dans la cheminée pour éliminer le Bork qui ravage la toiture de la maison : admirez la scène en passant par la fenêtre de la chambre de Wilburn pour aller sur le toit.

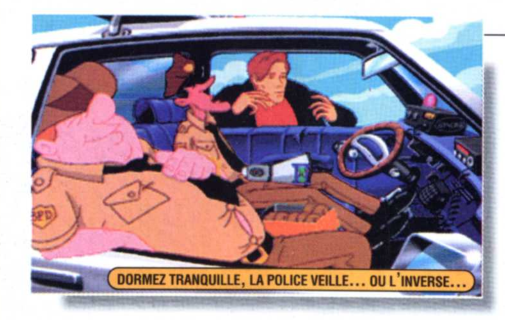
Vous verrez aussi sur le toit une guirlande : ramassez-la puis faites-la passer par le trou dans le toit, à côté de la cheminée (utilisez, sur le trou, la guirlande qui est apparue dans votre inventaire). Descendez et allez dans la chambre de Polly, en face de la vôtre. Mettez les gants en caoutchouc, prenez la guirlande allumée qui pend du plafond, et attachez la guirlande au fil du téléphone, derrière le guéridon renversé (là aussi, il faut utiliser la guirlande apparue dans l'inventaire sur le fil téléphonique).

Voilà, les Borks sont défaits, la maison de tante Polly aussi, et il vous reste une épreuve ; peut-être ne finirez-vous pas en hamburger...


VOUS N'AURIEZ PAS UN AMPLI EN TROP ?


ON DIRAIT MA CHAMBRE...


EN VOILÀ UN QUI S'ÉCHAPPE.


DORMEZ TRANQUILLE, LA POLICE VEILLE... OU L'INVERSE...



LA DÉPANNEUSE VOUS... DÉPANNERA.

LE TEST DE LOGIQUE

Pas la peine de commencer la dernière épreuve sans un passage dans le passé. Allez, hop, un dernier p'tit coup d'abduct-o-tron... Passez le vieux pont et continuez à marcher vers la gauche, après la barrière de signalisation, pour atteindre la limite de la ville. Vous tomberez sur le shérif en plein boulot. Il va falloir être rapide : par la fenêtre de sa voiture, prenez les clefs sur le contact et ouvrez le coffre pour voler la tronçonneuse, puis fermez le coffre et remettez les clefs sur le contact. Revenez au test avec l'abduct-o-tron.


ZLARG CROIT-IL QUE WILBURN EST UNE FEMME ?

Donnez au vieil Elmo l'acte de vente et vous obtiendrez de Stolie un "bon gros poisson qui pue". Placez-vous ensuite sur le disque de téléportation à droite, derrière le banc, pour aller à la prison.

Bloquez le chien en plaçant le poisson dans le pneu. Enlevez le collier au chien quand il glissera sa tête dans la barrière, puis coupez la barrière avec la tronçonneuse. Baissez le crochet de la dépanneuse avec le levier et attachez le crochet à la fenêtre de la cellule. Manœuvrez encore le levier pour libérer le maire. Entrez dans la cellule et ramassez la pièce de monnaie, près du lavabo. Ressortez et allez sur le second téléporteur, à droite.

Chez Vera, donnez à Vipe le collier pour chien et prenez sa collection de disques en échange (Vipe laisse la collection sur la table). Placez les disques dans le juke-box et mettez l'appareil en route grâce à la pièce de monnaie. Utilisez le téléporteur près de la porte pour voir Vibe offrir son cadeau : tout le monde est heureux dans le meilleur des mondes !

CONCLUSION

Zlag n'est pas si crétin que ça, après tout : il a découvert l'espion qui vous a aidé et vous disqualifie d'office.

Profitez tout de même de l'état psychédélique de Flumix, qui vous prend pour Zlarg, en lui demandant de vous conduire à la réserve de viande. Admirez ensuite la scène finale, un bon verre (de coca) à la main... ■


VOUS ENTREZ DANS LE TRÉSOR DE ZALRG, LE GARDE MANGER.


REBELLION CHEZ LES BIFTECKS...

SOLUCE

Light House

LE PC BÉNÉFICIE D'UNE RECRUDESCENCE DE JEUX D'AVENTURE/RÉFLEXION DE QUALITÉ CES DERNIERS TEMPS. APRÈS VOUS AVOIR DONNÉ LA SOLUCE DU TRES BON ZORK NEMESIS, NOUS NE POUVIONS PASSER À CÔTÉ DE L'EXCELLENT LIGHTHOUSE, QUI VOUS TRANSPORTERA DANS UNE DIMENSION PARALLÈLE, OU LE MALIN RÈGNE EN MAÎTRE.

Aux frontières d'une dimension parallèle, un danger vous guette...

éditeur
SIERRA
configuration
486/66,
12 Mo, 8 Mo (Dos), CD 2X
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DISPONIBLE

EN RÉSUMÉ

Au fil des âges et du temps, des hommes avides de savoir ont inventé des choses bonnes ou mauvaises pour le genre humain. Le professeur Krick fait partie de cette élite qui veut laisser son nom à la postérité. Travaillant sur un complexe projet de voyage dans des mondes parallèles, le professeur réussit par un sombre jour à créer une porte dimensionnelle conduisant sur un monde inconnu. Au même moment, vous, héros de l'aventure, louez une maison sur la côte, à deux pas du phare, lieu des expériences de Krick. Peu de temps après, un message affolé du professeur vous parvient via votre répondeur. Alerté par sa voix suppliante, vous décidez de vous rendre au phare, c'est alors que l'aventure commence ! Vous serez amené, dans Lighthouse, à visiter des lieux aussi étranges que déroutants. D'une île volcanique truffée de sombres tunnels au plus brillant temple érigé en l'honneur de la connaissance humaine, ce jeu vous transportera dans des lieux jusque-là insoupçonnés. De plus, pour sortir sain et sauf de cette aventure, il vous faudra faire marcher votre cerveau pour résoudre moult énigmes. Un magnifique jeu d'aventure, en somme, qui réjouira aussi bien les yeux que l'esprit !

LA MAISON

- Bougez la chaise.
- Cliquez sur le tiroir du bureau pour lire le journal à l'intérieur.
- Ouvrez la boîte sur le bureau pour prendre le briquet qui y est enfermé.
- Examinez le téléphone et écoutez les messages, surtout le troisième !
- Regardez le phare et vous pourrez voir un éclair illuminer les hauteurs de la bâtisse.
- Dirigez-vous par deux fois vers la gauche et ouvrez le tiroir du secrétariat pour collecter vos clefs de voiture cachées sous deux objets.
- Prenez votre parapluie et votre sacoche au portemanteau.
- Ouvrez la porte d'entrée et placez les clefs sur la voiture pour vous rendre au pied du phare.

LE PHARE

- À l'extérieur du phare, prenez la lettre dans la boîte aux lettres.
- Avancez par deux fois vers le phare. Cliquez sur la lanterne noire et prenez la petite clef à l'intérieur.
- Avancez encore d'un cran vers le phare et regardez vers le bas quand vous pourrez déplacer votre curseur dans cette direction.
- Vous trouverez quatre objets au pied de la porte d'entrée. Déplacez-les avec votre curseur (en maintenant le bouton de la souris appuyé) et vous pourrez trouver une clef sous l'un d'eux.
- À droite du phare, vous pourrez trouver une petite remise. Ouvrez-la avec la petite clef trouvée dans la lanterne (pour l'atteindre, faites simplement demi-tour et partez vers la gauche).



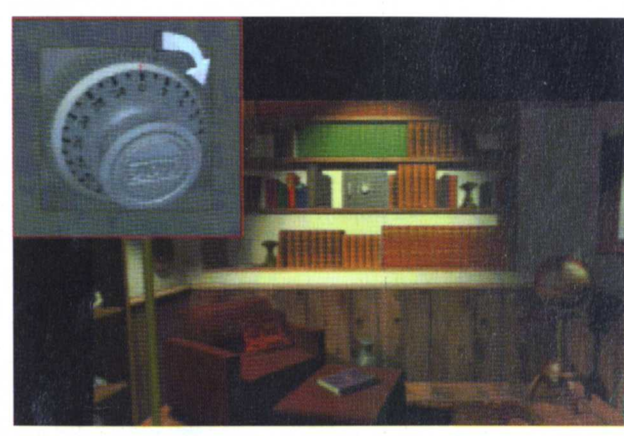
- Prenez le pied-de-biche et ouvrez la boîte à fusibles. Abaissez les trois leviers. Vous remarquerez que le troisième levier remonte automatiquement. La lumière reviendra alors à l'intérieur du phare.
- Ouvrez la porte du phare avec la clef trouvée au pied de ce dernier.
- Empruntez la porte de gauche et vous vous retrouverez dans une cuisine à l'américaine (c'est une cuisine/salle à manger).
- Lisez les papiers sur le comptoir.
- Ouvrez le réfrigérateur et prenez le biberon.
- Examinez la bibliothèque et prenez-y le compas.
- Rendez-vous maintenant dans la chambre du bébé (la porte qui fait face à celle de la cuisine) et prenez le soldat de fer sur le sol.



- Cliquez sur Amanda dans le berceau et attendez qu'elle se mette à pleurer pour lui donner le biberon.
- Regardez à droite du berceau sur la petite table de chevet. Là, des lettres pourront être parcourues.
- Faites demi-tour et prenez le réveil sur la petite table.



- Sortez de la chambre et peu après, vous pourrez entendre crier Amanda. Entrez une nouvelle fois dans l'antre du nourrisson et vous pourrez voir une créature enlever l'enfant et sauter à travers une ouverture dimensionnelle le conduisant dans son monde. Ne le suivez pas, mais rendez-vous au contraire dans la salle d'étude (la troisième porte de bois).
- Cliquez plusieurs fois sur les livres du second étage de la bibliothèque et vous pourrez faire apparaître un petit coffre-fort le long du mur.
- Tournez à gauche et prenez les objets suivants sur le petit rayonnage :
Un oiseau mécanique.
La collection de petits coquillages.
Les deux larmes de cristal rouge.
- Faites demi-tour et ouvrez le tiroir supérieur du bureau. Prenez-y le coupe-papier. Ouvrez maintenant la missive dans votre inventaire et lisez le petit message. Vous pourrez y voir un chiffre et deux nombres (5, 18, 28), qui vous permettront d'ouvrir le coffre-fort le long du mur.



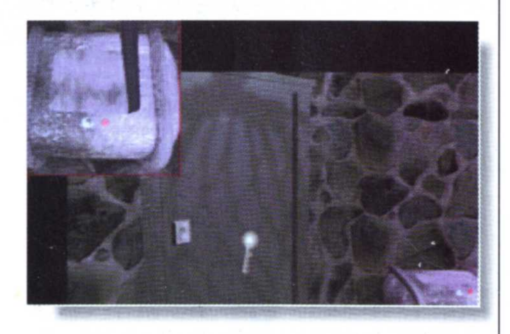
- Pour entrer ces chiffres, commencez par zoomer sur la molette, puis placez votre flèche à droite et arrêtez de tourner quand le trait se positionne sur 5. Pour le second, placez votre flèche à gauche et positionnez le trait sur 18 (il est à noter qu'il faudra passer le zéro pour l'atteindre). Pour finir, la flèche à droite : positionnez le trait sur 28. Ouvrez maintenant le coffre, prenez et lisez tous les documents qui s'y trouvent. À la page 59, vous pourrez voir une combinaison de chiffres (8, 24, 96). Grâce à cette combinaison, vous pourrez ouvrir la porte du laboratoire fermé électriquement par un digicode.
- Ouvrez maintenant le bureau et examinez les papiers, tout particulièrement la page 118.
- Cliquez sur le cube coloré posé sur le bureau et, en le faisant tourner, vous pourrez en voir toutes les faces. Sur l'une d'elles, en touchant un petit ergot au milieu du cube, vous pourrez l'ouvrir.
- Dans ce cube, trois types de pièces de bois pourront être vus. Des morceaux de couleur marron foncé en forme de "L", des morceaux plus clairs rectangulaires et enfin d'autres en forme de cube, très brillants. Commencez par toucher les cubes brillants en commençant de haut en bas et ceci fait, faites coulisser les autres morceaux de bois pour faire apparaître un bouton rouge. Appuyez dessus et une autre face du cube s'ouvrira.
- Arrangez-vous pour toucher une fois le bouton rouge central de manière à ce que la boîte effectue une rotation vers la droite. Là, appuyez sur le petit bouton gris central de la face de gauche, puis sur le gros bouton rouge de la face de droite. Un petit tiroir renfermant une clef s'ouvrira alors. Prenez cette dernière et appuyez de nouveau sur le bouton rouge, une nouvelle face du cube s'entrouvrira alors.



▸▸▸

LIGHT HOUSE

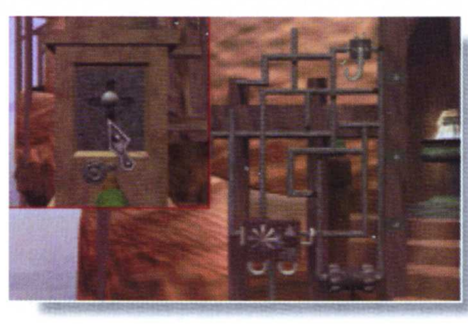
- Arrangez-vous maintenant pour que la face entrouverte tombe face à vous en faisant tourner le cube. Touchez maintenant le petit cube brillant au niveau inférieur droit de la boîte et celle-ci s'ouvrira entièrement. À l'intérieur, vous trouverez un puzzle qu'il faudra reconstituer en prenant exemple sur le dessin de l'oiseau de la page 118. Ceci fait, une languette de métal sortira de la base de la boîte. Regardez bien cette languette et recopiez l'ordre des dessins qui y sont inscrits.
- Pour passer ce puzzle sans difficulté, faites une vue rapprochée et quittez le puzzle en vous éloignant du bureau quatre fois. Vous pourrez ainsi, en ouvrant pour la cinquième fois le puzzle, découvrir un nouveau bouton qui vous permettra, en le touchant, de résoudre l'énigme d'un coup.
- Maintenant, toujours sur le cube, touchez sur une des faces la clef proéminente du milieu. Celle-ci activée, touchez toujours sur une des faces la vis grise du milieu. Une nouvelle face du cube s'ouvrira alors.
- Nouvelle mosaïque de couleurs où vous pourrez distinguer deux poissons. Cliquez pour commencer sur les quatre symboles bleus puis sur le poisson du bas. Celui-ci s'ouvrira, révélant un nouveau carré coloré. Touchez-le et le poisson refermé, cliquez sur les quatre symboles gris. Maintenant, activez le poisson supérieur et vous pourrez voir une serrure. Placez la clef précédemment trouvée dans cette dernière et vous pourrez distinguer un morceau de métal rond et gris. Pour l'instant, c'est tout ce que vous pourrez faire sur le cube puzzle que vous finirez plus tard.
- Dirigez-vous maintenant vers la porte de métal du laboratoire et entrez le code 8, 24, 96 précédemment trouvé dans le coffre-fort, sur le digicode. Dans la foulée, entrez dans le laboratoire.
- Cliquez sur la machine grise entourée de ronds rouges, ouvrez le panneau et appuyez sur le bouton pour la mettre en route.



- Cliquez sur la boîte grise à hauteur de la porte d'entrée et ouvrez-la en utilisant par deux fois le pied-de-biche. Prenez une des trois bougies vertes.
- Rapprochez-vous de la table de bricolage en bois et prenez les objets suivants :
Le fer à souder.
Un fusible.
Un petit bout de fil électrique (au pied du microscope).
Lisez ensuite les papiers posés sur la table.
- Ouvrez la trappe de la grande machine blanche au fond à droite de l'ordinateur. Remplacez le fusible grillé ainsi que le petit bout de fil électrique par ceux, flambant neufs, qui sont disponibles dans votre inventaire. Soudez maintenant les deux extrémités du fil de fer avec le fer à souder.
- Approchez-vous de la machine de droite aux nombreux boutons et leviers et activez tous les boutons noirs. Abaissez la manette de gauche pour faire monter la lampe.
- Grimpez les escaliers et faites sauter la serrure en utilisant par trois fois votre pied-de-biche.
- En haut du phare, ouvrez la lampe et remplacez le réticule vert par celui de votre inventaire. Branchez le courant sur la lampe en sélectionnant la prise pendue au plafond.
- Sortez maintenant du phare et rendez-vous dans la remise. Abaissez le troisième levier qui ne remontera plus cette fois-ci.
- Retournez dans le laboratoire et placez une seconde lampe verte dans votre inventaire.
- Cliquez sur le message de l'ordinateur pour que le programme se lance de nouveau.
- Activez le second levier de la machine au bouton noir pour ouvrir la porte dimensionnelle et entrez dans cette dernière.

LA TOUR

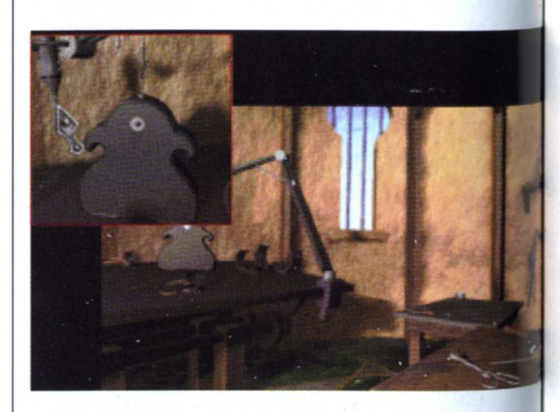
- Promenez-vous sur la plage jusqu'au ponton de bois. En chemin, ramassez autant de petites pierres que possible.
- Cliquez sur la bouteille enfoncée dans le sable et faites sauter le bouchon pour pouvoir lire le message dissimulé. Notez bien au passage les coordonnées inscrites sur ce dernier.
- Allez tout au fond du ponton de bois et prenez la canne de métal posée sur le sol.
- Partez maintenant en direction de la tour visible au fond de l'écran.
- Au pied de la tour, cliquez sur le poussoir gris de la colonne de gauche et insérez la canne de fer dans le trou apparu.



- Servez-vous de la manette de contrôle insérée dans la colonne pour bouger le crochet du haut et le faire voyager dans le labyrinthe de métal. Ici, votre but sera, avec le crochet du haut, de tirer celui du bas pour pouvoir abaisser le pont-levis.
- Grimpez les escaliers et, en touchant la grille, un oiseau de métal viendra se poser sur votre gauche. Surtout n'avancez plus !
- Prenez le soldat dans votre inventaire et collectez sa clef en le sélectionnant. Plantez cette clef dans le dos de l'oiseau mécanique de votre inventaire et insérez-le dans la pendule à Coucou. Touchez maintenant le balancier et l'oiseau de métal s'envolera. Passez rapidement la grille, entrez dans la nouvelle pièce et fermez tout de suite la grille de la fenêtre pour empêcher l'oiseau de métal d'entrer dans la pièce !
- Regardez toujours rapidement le bureau de gauche et ouvrez le plus petit tiroir en bas à droite. Dans ce dernier, faites tomber les deux vis dans le tiroir et touchez le morceau de bois ou elles étaient précédemment placées. Vous pourrez collecter une clef. Avec cette dernière, fermez la fenêtre à double tour.
- Retournez au bureau et ouvrez le large tiroir en bas à gauche. Regardez les dossiers et prenez la clef coincée entre la troisième et la quatrième feuille.
- Ouvrez le tiroir du milieu et prenez la poignée métallique.
- Ouvrez le tiroir en haut à gauche. Touchez le coin en bas à gauche du bric-à-brac des pièces de métal, puis le coin supérieur droit avant de finir par le centre. Prenez maintenant la pièce de métal en forme de bobine.
- Ouvrez la porte du centre et consultez les rouleaux.
- Ouvrez le tiroir en haut à droite en utilisant la petite clef trouvée dans les dossiers. Prenez l'ocarina.



- Sur le bureau, prenez le vase transparent et posez-le à côté du crâne. Posez ensuite le vase orange à côté du marron. Maintenant, dans la niche vide ou se trouvaient les deux vases, vous pourrez, en fouillant la gauche, trouver une petite ouverture. Cliquez dessus et vous récupérerez la lampe.
- Récupérez la médaille sur le cadavre. Pour les plus morbides d'entre vous, touchez la tête pour avoir une petite surprise.
- Dans cette pièce, vous pourrez voir une échelle suspendue au plafond. Pour la faire descendre, il vous faudra impérativement être en possession de la télécommande que vous trouverez plus tard.
- Sortez de la pièce et descendez les escaliers jusqu'à la prochaine porte. Entrez et avancez vers l'oiseau. Il fermera alors automatiquement une grille devant vous. Jetez-lui une pierre à la tête et une autre tout de suite sur le levier de droite pour ouvrir la grille. Entrez rapidement.
- Refermez la grille de la fenêtre et donnez-lui un tour de clef avec celle qui se trouve dans votre inventaire.
- Cliquez sur la grande table et prenez la pièce ronde pourvue de quatre clefs différentes et des écrous.
- Cliquez sur la petite table et prenez la télécommande.
- Placez la télécommande sur la table au bras articulé. Appuyez sur la télécommande puis sur la tête du bras articulé. Ce dernier ouvrira alors la télécommande.



- Utilisez le rond aux quatre clefs sur la télécommande deux fois de suite. Prenez la pièce en forme de bobine à la base de la télécommande et placez-y la neuve contenue dans votre inventaire. Refermez cette dernière en touchant la tête du bras articulé.
- Prenez la télécommande et retournez dans la pièce du haut.
- Regardez l'échelle et appuyez sur le premier bouton de la télécommande puis sur le rond. Grimpez maintenant à l'échelle.
- Prenez les deux engrenages sur le sol.
- Cliquez sur le bureau et prenez la clef à laine.

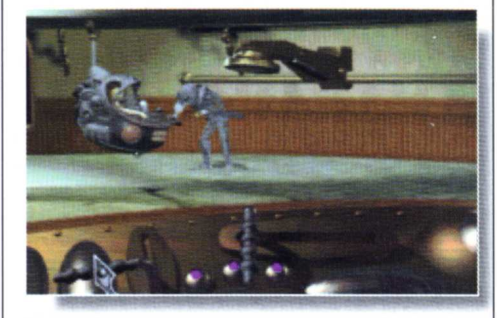
- Prenez la manivelle accrochée à la poutre.
- Cliquez sur le panneau en bas du toboggan et placez-y les engrenages. Insérez maintenant la manivelle.
- Utilisez la clef à laine sur la boîte pendue à une barre de métal. Celle-ci ouverte, actionnez le levier. Une chauve-souris de métal apparaîtra.
- Tournez la manivelle près de la chauve-souris dans le sens des aiguilles d'une montre quatorze fois de suite.



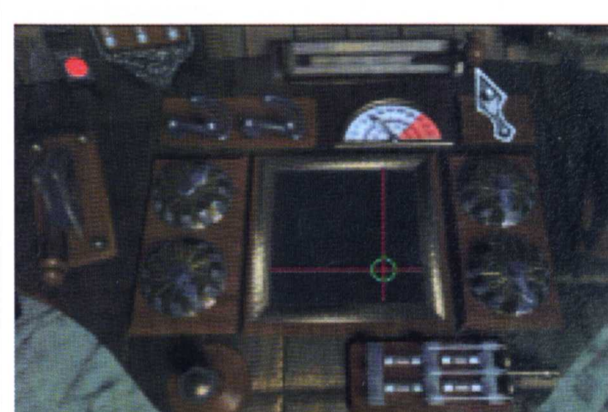
- Cliquez sur le cockpit de la chauve-souris pour entrer à l'intérieur. Appuyez sur le bouton gris pour soulever le couvercle noir et activez la manette pour décoller. Attention ! Ici, pour pouvoir soulever le couvercle, il faudra bien avoir fait quatorze tours de manivelle à l'extérieur. Un de plus ou de moins, et vous ne pourriez pas décoller.

LE TEMPLE

- Pour rappeler la chauve-souris, utilisez simplement votre ocarina.
- Ramassez les coquillages sur la plage.
- Entrez dans l'ascenseur de pierre.
- Passez la porte qui vous fait face.
- Vous tomberez en face de Lyril, gardienne du temple. En cliquant plusieurs fois sur cette dernière, vous pourrez en apprendre plus sur ce monde. Lors de votre conversation, donnez-lui les coquillages et les boulons lorsqu'elle les réclamera. Au bout de quelque temps, Lyril se mettra à répéter les même phrases. Reculez alors et elle vous parlera de nouveau. Montrez-lui la lettre trouvée sur la plage.
- Allez au centre de la pièce et actionnez le levier jusqu'à ce que Lyril vous dise qu'elle n'a pas confiance en vous. Sortez maintenant de cette pièce et passez à travers la porte au fond à droite. Vous pourrez aussi toucher le panneau de contrôle aux différentes manettes pour que Lyril se fâche et sorte de la pièce. Vous n'êtes pas obligé de faire cela, mais c'est extrêmement marrant !
- Vous pourrez voir au milieu de la pièce une créature en forme de gousse d'ail. Faites une vue rapprochée sur cette dernière. Cliquez rapidement une fois sur les pendentifs de gauche et de droite. La créature ouvre les yeux. Refaites la même opération et la carapace de la bête s'ouvrira. Tournez maintenant les deux leviers en commençant par celui du haut pour faire apparaître une fente, abaissez ensuite le levier du centre. Il faudra maintenant toucher le bâton en colimaçon du fond, et quand ce dernier sera derrière le levier central, faites tinter rapidement les deux clochettes en commençant par celle de gauche. Si tout se passe bien, vous pourrez récupérer le disque dans le trou inférieur. Sortez de cette pièce et passez à travers la porte de gauche au fond du temple.
- Placez le disque dans le cercle bleu de gauche. Appuyez sur le bouton pourpre pour entendre un message préenregistré de Lyril. Retournez dans la pièce centrale du temple.



- Si Lyril n'y est pas, frappez à sa porte pour qu'elle se montre. Rendez-vous près de la machine aux leviers. Touchez à un des leviers et l'oiseau de fer attaquera Lyril. Profitez de ce moment pour bouger le levier horizontal et une fois que l'oiseau se trouve sous l'aimant, bougez le levier vertical. Celui-ci se fera alors attraper par le champ magnétique. Cliquez sur Lyril qui vous exprimera sa confiance. Vous pouvez maintenant toucher le levier du centre. Poussez-le vers vous pour descendre d'un étage.
- Dans cette pièce, récupérez les objets suivants :
Une plaquette de circuit intégrée dans l'appareil de droite qui vous fait face.
Un outil d'où sortent trois tuyaux dans la caisse en tournant sur la gauche.
Trois pièces de métal dans les trois caisses posées sur le sol.
Un dessin au-dessus des trois caisses.
- Cliquez sur la grande unité de contrôle au-dessus des trois caisses en touchant les conques de gauche et de droite. Notez les deux coordonnées (22.01 et 119.11) qui vous permettront de vous rendre au volcan.
- Retournez au levier central et grimpez de deux étages en poussant ce dernier. Lyril vous rejoindra alors.
- Vous pourrez voir trois modules sur le côté de la pièce. Connectez celui qui se trouve le plus à gauche.
- Rendez-vous près de l'unité de contrôle central. Activez la manette placée à côté de quatre lumières rouges. Activez la manette de droite.
- Allumez les quatre moniteurs de gauche et celui de droite. Le moniteur de droite possède deux cadrans. Tournez le premier cadran jusqu'à apercevoir une image du phare dans le moniteur. Tournez le second cadran jusqu'à voir une image du laboratoire. Cliquez sur le bouton noir du second cadran pour bloquer la destination. L'écran deviendra alors noir avec une croix rouge.
- Regardez la partie basse de l'unité de contrôle. Abaissez le grand levier de gauche pour sortir la plate-forme et celui de droite pour ouvrir le toit. Cliquez sur le bouton du bas et alignez les lignes sur le rond en utilisant les quatre cadrans. Abaissez les deux leviers placés au-dessus du moniteur. Actionnez l'interrupteur de droite en bas.



- Servez-vous du levier placé tout en haut du tableau e l'unité de contrôle pour bouger l'aiguille du cadran placé au-dessus du moniteur. Attention à ne pas faire entrer l'aiguille dans le rouge ou vous ferez sauter les plombs. Pour réparer la machine, commencez par assembler les trois pièces de métal trouvées un peu plus bas et placez l'ensemble dans l'armoire en haut de l'unité de contrôle. N'oubliez pas au passage d'enlever celle qui est grillée. Touchez de nouveau le levier en bas à droite du moniteur pour faire apparaître la porte, si ce n'est déjà fait !
- Partez pour la porte dimensionnelle placée au centre de la pièce et Lyril vous parlera avant votre téléportation. ▸▸▸





LE PHARE

- Sortez du laboratoire et rendez-vous dans la salle d'étude. Cliquez sur le cube puzzle.
- Appliquez le médaillon trouvé sur le cadavre, sur le disque gris, puis placez dans la foulée les deux diamants rouges. Cliquez sur le bouton gris tout en haut du cube et une face de ce dernier coulissera.



- Commencez par aligner verticalement les quatre signes les uns après les autres. Ainsi, vous pourrez, en plaçant une ligne de quatre carrés, ouvrir une partie du nouveau puzzle. Les quatre lignes formées au moins une fois, placez de haut en bas les signes qui vous ont été donnés ultérieurement par le cube. Ceux-ci sont le rond, le triangle, le carré et le X. Récupérez la petite bouteille.
- Retournez dans le laboratoire. Grimpez les escaliers et remplacez la lampe du phare par celle de votre inventaire. Descendez et prenez la dernière lampe dans la boîte grise.
- Relancez l'ordinateur et abaissez la manette de droite de l'unité de contrôle. Entrez dans la porte dimensionnelle.

LA TOUR

- Grimpez les escaliers et passez la première porte.
- Descendez par le passage de droite.
- Faites une vue rapprochée de la grue.



- Faites tourner la grue et arrêtez-la sur un des deux poids marrons sur le sol. Abaissez le levier pour prendre le poids et placez ce dernier sur le plateau gris à hauteur du sous-marin. Faites de même avec l'autre poids. Tirez maintenant l'anse de métal sur le sol avec la grue et la porte du sous-marin s'ouvrira.
- Placez-vous en face du sous-marin et tournez la roue pour sortir la passerelle. Bloquez maintenant la roue avec le crochet noir pour éviter que la passerelle ne se rétracte.

LE SOUS-MARIN

- Ouvrez l'écoutille et entrez.
- Allez au fond du sous-marin et tournez la clef sous le volant.



- Placez votre pièce de métal en forme de "T" dans le petit cylindre à droite de la chaise.
- Les trois clefs de droite servent de bas en haut à :
Contrôler la plongée et la surface.
Contrôler l'ordinateur de navigation.
Contrôler les moteurs.
Il est à noter qu'elles sont en position "OFF" quand elle vous font face.
Ne tournez jamais les trois clefs en même temps et en une fois ou toute l'énergie du sous-marin s'épuisera d'un coup.
- Les deux clefs de droite servent à fermer les sas d'entrée et des machines. Pour plus de sécurité, assurez-vous que les deux clefs sont toujours en haut.
- Tournez la clef de plongée pour commencer.
- Sortez de la chaise et placez-vous devant l'ordinateur de plongée à gauche. Une petite lumière clignotante vous indiquera que le panneau de contrôle est en sous-alimentation. Abaissez les deux petits leviers. Tournez la première roue pour que les deux tubes se remplissent d'eau. Quand l'eau arrive à hauteur des traits bleus, tournez rapidement la seconde roue. Le sous-marin plonge alors.
- Tournez maintenant la clef des moteurs.
- Rendez-vous dans la salle des moteurs en ouvrant les portes grâce à la petite roue sur le côté. Dans la salle des machines, actionnez la manette de droite pour mettre le moteur en route.
- Tournez maintenant la dernière clef, celle de l'ordinateur de navigation.
- Rendez-vous au milieu du sous-marin. Vous pourrez voir trois petits tubes à gauche de la télécommande de navigation. Dans le tube de droite, vous trouverez une carte avec les coordonnées de l'épave.
- Cliquez sur le globe à droite de la télécommande de navigation. Un écran apparaîtra. Sélectionnez maintenant l'"antenne" de gauche de la télécommande et entrez les coordonnées 20, 67. Faites de même avec l'autre "antenne" en entrant cette fois-ci 118, 96. Pressez maintenant "Enter". La nouvelle position de l'épave apparaîtra alors sur le moniteur.
- Entrez les deux nouvelles coordonnés 22,01 et 119,11 comme précédemment. Appuyez sur «Enter».





- Le sous-marin a maintenant quatre destinations à l'écran :
La plus haute est le volcan.
Celle du milieu est l'île où se tient la forteresse.
Celle en bas à droite est la tour.
Celle en bas à gauche est l'épave.
- Cliquez sur l'étoile du bas et les coordonnées de l'épave entreront automatiquement dans la télécommande de navigation. Appuyez maintenant sur "Enter".
- Retournez à l'avant du sous-marin et appuyez sur la manette de direction que vous avez plantée à droite du siège de pilotage. Rendez-vous à l'arrière du sous-marin et descendez dans le trou pour entrer dans le sous-marin de poche.

L'ÉPAVE

- Poussez le second levier blanc au-dessus de votre tête pour fermer l'écoutille.
- Poussez le premier levier, vous désarrimerez le mini sous-marin.
- Tournez à droite et abaissez le levier de droite placé à côté des bouteilles d'oxygène.
- Poussez le levier au fond du hublot à droite, juste sous le premier cadran, pour faire apparaître le bras mécanique et les commandes qui vont avec.



- Pour diriger le sous-marin, il vous faudra utiliser deux commandes bien distinctes. La première, une boule devant vous, aura pour charge de faire bouger le submersible sur un des deux côtés. Sur votre gauche, vous trouverez la manette qui permet de faire avancer le sous-marin.
- Pour entrer dans l'épave, faites les mouvements suivants :
Placez la boule à droite et avancez.
Avancez encore d'un cran sans toucher à la direction.
Placez la boule à droite et avancez.

Placez la boule à droite et avancez.
Placez la boule à droite et avancez.
Avancez encore d'un cran sans toucher à la direction.
Tournez-vous à droite pour toucher la manette de plongée. Le sous-marin entrera alors dans la cale du navire.
- Dans la cale, tournez à gauche en avançant deux fois de suite.
- Vous verrez un crochet sur le mur.
- Placez la pince de votre bras en face du trou gris et activez la seconde manette pour collecter le crochet.
- Utilisez la manette de plongée pour remonter d'un cran.
- Il va falloir vous rendre maintenant en face du crâne. Pour ce faire, faites les manipulations suivantes avec le sous-marin :
Placez la boule à droite et avancez.
Placez la boule à droite et avancez.
Avancez d'un cran sans toucher à la direction.
Placez la boule à gauche et avancez.
Placez la boule à gauche et avancez.
Avancez d'un cran sans toucher à la direction.
- En face du crâne, poussez votre levier de profondeur pour remonter.
- Faites faire un tour à gauche à votre sous-marin et vous vous retrouverez en face d'un coffre.
- Servez-vous du bras mécanique pour enlever la planche de bois en bas du coffre. Vous ne pourrez pas pour le moment bouger l'autre planche placée en travers du coffre.
- Faites faire un tour à gauche au submersible.



- Placez le crochet fixé au bout de votre bras mécanique sur le trou qui vous fait face.
- Utilisez maintenant les bras pour ouvrir le coffre et collecter l'objet qui s'y trouve.
- L'objet en votre possession, le mini sous-marin, retournera au grand submersible.
- Dans le sous-marin, commencez par tourner la clef générale à la hauteur du siège de pilotage.
- Rendez-vous dans la salle des machines pour mettre en route la propulsion en touchant le levier de droite.
- Tournez maintenant la clef de contrôle de l'ordinateur de navigation et rendez-vous au milieu du sous-marin près de la télécommande.
- Activez le moniteur de navigation et cliquez sur la croix rouge du milieu. Pressez "Enter" sur la télécommande de navigation.
- Retournez au siège de pilote et poussez le levier de droite pour vous rendre à la forteresse.
- Arrivé à la forteresse, ressortez du sous-marin par l'écoutille arrière.

LA FORTERESSE

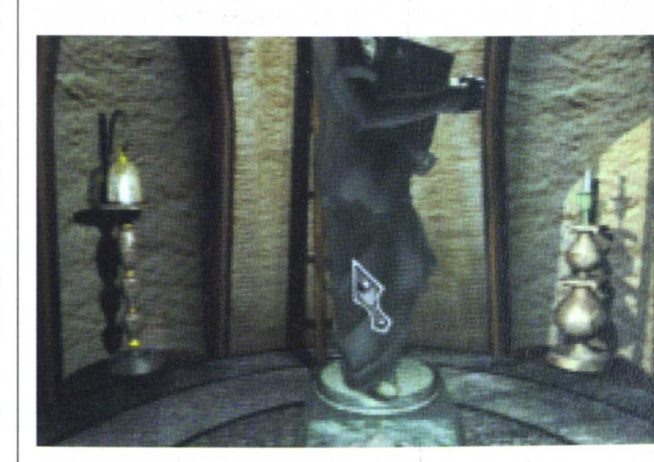
- Faites demi-tour et vous pourrez voir une canne à pêche. Rendez-vous à cette dernière et touchez le moulinet. Vous collecterez un poisson.
- Entrez dans la forteresse et partez pour la salle qui vous fait face.
- Levez le levier de la machine de gauche puis rendez-vous près de l'autre machine en briques rouges. Activez le levier de gauche et laissez votre bouton de souris appuyé jusqu'au déploiement total des hélices.
- Activez maintenant la manette de droite pour faire tourner les hélices. L'électricité apparaît alors. Retournez dans la pièce centrale.
- Cliquez sur la table à la scie circulaire horizontale. Activez la manette et le morceau de bois sera coupé en deux. Répétez cette opération par deux fois pour collecter deux longues planches.
- Allez à la prochaine scie circulaire en forme de tête.
- Prenez un morceau de bois sous la table et placez-le près de la scie. Activez la manette au fond et le bois sera coupé. Prenez les deux morceaux de bois. Répétez l'opération encore trois fois.
- Vous pourrez former un pont avec ces morceaux de bois dans la pièce noire beaucoup plus tard.
- Retournez dans la pièce des machines et grimpez à l'échelle de bois.
- Entrez dans la tour et escaladez la nouvelle échelle.
- Regardez au plafond et vous pourrez voir un crochet suspendu.
- Attachez le poisson au crochet.
- L'idée ici, sera d'amener le monstre que vous trouverez un peu plus bas dans la tour. Ainsi, il essayera de manger le poisson et vous pourrez en profiter pour construire votre pont sans qu'il le casse.
- Pour trouver la bête, redescendez l'échelle et ouvrez la porte entourée de deux statues sur piédestal. Le monstre grognera quand vous ouvrirez la porte, mais ne rentrera pas. Vous pourrez voir en vous retournant une statue possédant une serrure à sa base. Vous reviendrez plus tard ici pour l'ouvrir. Redescendez dans la forteresse.



- Regardez par la fenêtre de la pièce principale le haut de la tour, puis le bas. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous distinguiez l'homme noir en train de narguer le monstre avec un poisson.
- Le but dans la pièce sera de quitter la fenêtre en reculant par deux fois et de regarder à nouveau à travers cette dernière jusqu'à ce que le monstre entre dans la tour puis en sorte et pénètre dans la suivante, celle de droite. Il faudra répéter plusieurs fois cet aller et retour pour voir le monstre bouger. Ceci fait, passez immédiatement la porte et rendez-vous dans la pièce noire.
- Placez pour commencer les deux grandes planches de bois puis tapissez ces dernières avec les plus petites. Passez le pont et vous vous retrouverez dans la salle de métallurgie.
- Montez les escaliers.
- Faites bouger le canon en soulevant l'anneau à sa base.
- Prenez un boulet, de la poudre et une mèche sur le sol.
- Ouvrez le haut du canon et enfournez-y la poudre et la boule.
- Refermez le couvercle et insérez la mèche dans le trou.
- Regardez maintenant le cylindre noir à gauche du canon et vous pourrez voir le monstre essayer de prendre le poisson dans la tour en face.
- Prenez votre briquet et faites-en une vue rapprochée.
- Soulevez le couvercle et tournez la molette pour que la flamme jaillisse.



- Allumez maintenant la mèche pour occire la bête.
- Redescendez dans la salle de métallurgie.
- Collectez des bûches, du charbon, des barres de métal et le moule sur la table.
- Placez le bois et le charbon dans le four et allumez le tout avec votre briquet.
- Placez vos barres de métal dans le bol en acier suspendu à une poulie.
- Posez votre moule au centre de la table.
- Poussez le levier droit pour propulser le bol dans les flammes.
- Attendez trente secondes et poussez de nouveau la manette de droite pour faire revenir le bol.
- Appuyez tout de suite sur le bouton pour verser le métal en fusion. Cette opération est à effectuer pendant que le bol est rougeoyant.
- Activez la manette de gauche pour que le moule soit placé dans l'eau.
- Touchez de nouveau la manette pour sortir le moule de l'eau et ouvrez ce dernier pour récupérer la nouvelle pièce de métal.
- Retournez à la pièce des machines et grimpez à l'échelle.
- Entrez dans la tour et ouvrez la porte gardée précédemment par le monstre. Passez-la et entrez dans la seconde tour.
- Vous pourrez voir dans cette dernière un avion.
- Cliquez sur la table de travail et prenez la clef.



- Utilisez cette dernière sur la base de la statue dans la tour précédente. Prenez le nouvel objet.
- Retournez à l'avion et remplacez la pièce de métal brisée, en la regardant de près, par celle forgée dans la salle des métaux.
- Poussez le grand levier au pied de la table.
- Placez le bouton régulateur de puissance sur plus.

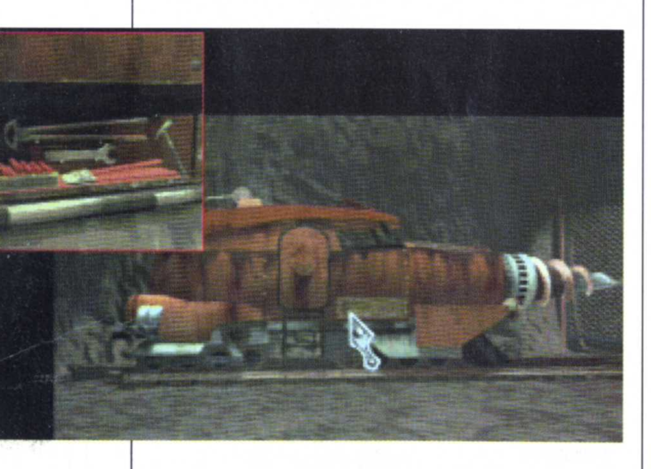
▶▶▶

Light House

- Tournez maintenant la manivelle pour faire venir le courant.
- Grimpez dans l'appareil et tournez la manette de gauche.
- Bougez l'interrupteur horizontal de droite et abaissez le levier de gauche.
- Il ne vous reste plus maintenant qu'à pousser la manette de droite pour atterrir dans le temple.
- Descendez les escaliers et montrez à Lyril la pièce que vous avez trouvée dans la statue.
- Retournez ensuite dans l'avion et avancez simplement la manette de droite.
- De retour dans la tour, allez à l'intérieur du sous-marin.
- Tournez la clef de contact à hauteur du volant et mettez en route les machines en vous rendant dans la salle du même nom.
- Tournez la clef de l'ordinateur de navigation et rendez-vous près de l'écran de navigation.
- Cliquez sur l'étoile la plus haute, le volcan, et appuyez sur "Enter".
- Activez maintenant le levier à droite du siège de pilotage pour vous rendre au volcan.

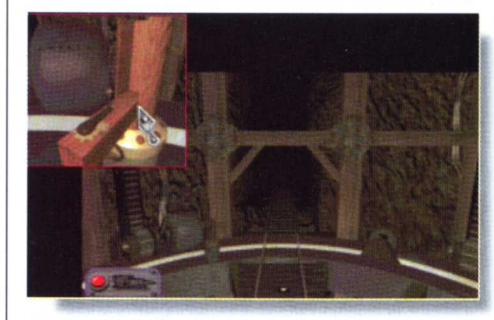
Le Volcan

- Sortez du sous-marin et tournez-vous sur la gauche pour voir l'homme en noir par la fenêtre.



- Cliquez sur la boîte de rangement du train à droite de la porte d'entrée.
- Prenez la pince coupante et les bâtons de dynamites.
- Faites sauter la serrure de la grille avec la pince coupante et ouvrez la grille.
- Entrez dans le train et levez l'interrupteur de gauche pour faire couler l'énergie.
- Sur la console de pilotage, poussez le gros bouton rouge pour démarrer le train.
- La manette de droite vous permettra de faire avancer ou reculer le train.
- Le levier gris de gauche sert à changer de voie.
- Le bouton central sert à mettre en marche la foreuse.
- Les deux interrupteurs de gauche servent à activer le crochet et le treuil.
- Avancez jusqu'à ce que le train s'arrête de lui-même.
- Un bouton rouge apparaîtra avec un dessin du train.
- Appuyez sur ce bouton pour avoir une vue extérieure du train.
- Cliquez sur la machine grise et abaissez le levier pour faire grimper le train.





- Il est à noter que le petit panneau de bois à droite de la machine grise renferme une manivelle qui peut faire tourner le train.
- Prenez la boussole et faites-en une vue rapprochée.
- Cliquez sur le petit panneau de bois avec un anneau de fer et vous ferez apparaître une petite manivelle.
- Tournez cette manivelle et vous pourrez faire pivoter le train.
- Répétez cette opération jusqu'à vous retrouver en face du sud.
- Appuyez sur le bouton rouge pour entrer dans la locomotive et avancez.
- Arrêtez-vous à la première intersection.
- Mettez-vous en vue extérieure et prenez la barre de fer dans une des caisses posées sur le sol.
- Toujours dans la vue extérieure, cliquez sur le côté du train pour prendre une clef plate dans la boîte de rangement.
- Faites une vue rapprochée de la boîte à interrupteur en haut d'un manche au milieu du tunnel.



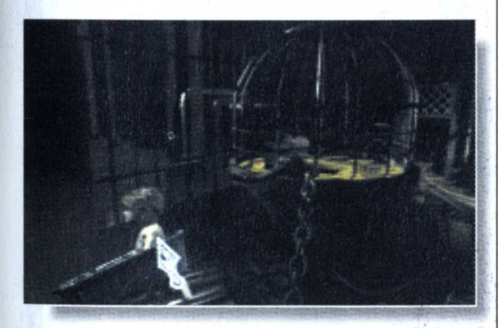
- Insérez-y la barre de métal et serrez le tout avec la clef plate.
- Retournez à l'intérieur du train et avancez jusqu'à la prochaine grande intersection.
- Mettez-vous en vue extérieure.
- Comme précédemment, utilisez votre compas et la manivelle du poteau de bois pour faire tourner le train vers le nord.
- Avancez et, arrivé à la prochaine intersection, appuyez à répétition sur la manivelle grise de gauche pour tourner à gauche.
- Plus loin, l'homme noir jettera des cailloux sur la voie.
- Le train s'arrêtera de lui-même.
- Utilisez la vue extérieure.
- Sélectionnez la dynamite dans votre inventaire et placez-la dans les rochers.
- Allumez-la grâce à votre briquet et continuez votre route une fois les rochers détruits.
- Sortez du train lorsque ce dernier stoppera.
- Vous tomberez en face d'une porte verte fermée à clef menant au laboratoire de l'homme en noir.
- Ne pouvant l'ouvrir pour le moment, rendez-vous dans le train.
- Retournez à l'intersection principale et dirigez la locomotive vers l'est.
- Vous croiserez une première intersection. Attendez quelques petites secondes et stoppez le train.
- Reculez maintenant et appuyant à répétition sur le levier gris pour changer de voie et partir vers la gauche.
- Plus loin, le train stoppera de lui-même.
- Faites demi-tour et sortez par la porte de droite, en haut des marches de bois, vous pourrez voir Amanda enfermée dans une cage.
- Tout dans ce tunnel est contrôlé par la vapeur via des tuyaux de couleur, un gris clair et un gris foncé à bandes marrons.
- Commencez par abaisser l'interrupteur de gauche.
- Tournez sur la droite et sélectionnez votre parapluie.



- Placez-le dans le trou du haut quand la porte se lève.
- Avancez à travers le nouveau passage et regardez si la grille au fond de l'écran est ouverte.
- Reprenez le parapluie et grimpez dans le train.
- Rendez-vous à l'intersection principale et dirigez votre train vers le nord.
- Avancez et, à la prochaine intersection, tournez à droite. La porte qui vous bloquait la porte est maintenant levée.
- Sortez du train lorsqu'il stoppe.
- Vous tomberez en face de la vanne principale distillant la vapeur dans toute la mine.
- Passez la porte et vous pourrez voir une vue impressionnante du rebord d'une plate-forme. Sur votre droite, vous distinguerez un pont cassé. Faites une ue rapprochée de ce dernier et utilisez votre parapluie pour ramener le morceau décroché. Touchez maintenant rapidement le petit loquet à droite des deux morceaux de fer, et vous pourrez les bloquer.
- Traversez le passage et appuyez sur le levier de droite pour lever la sphère.
- Rendez-vous près de cette dernière et ouvrez-la grâce à la poignée centrale.
- Entrez dans la bête et faites-la descendre en abaissant le levier de droite.
- Le levier de gauche sert à déployer le bras mécanique et la petite étoile du haut à faire pivoter la main mécanique.
- Il vous faudra ouvrir quatre robinets en forme de flèche sans jamais toucher aux deux qui commandent la sortie de la vapeur, pour que le cocon de métal s'ouvre un peu plus bas. Ceci fait, ramassez l'objet dans le cocon.
- Remontez dans la salle des chaudières en n'omettant

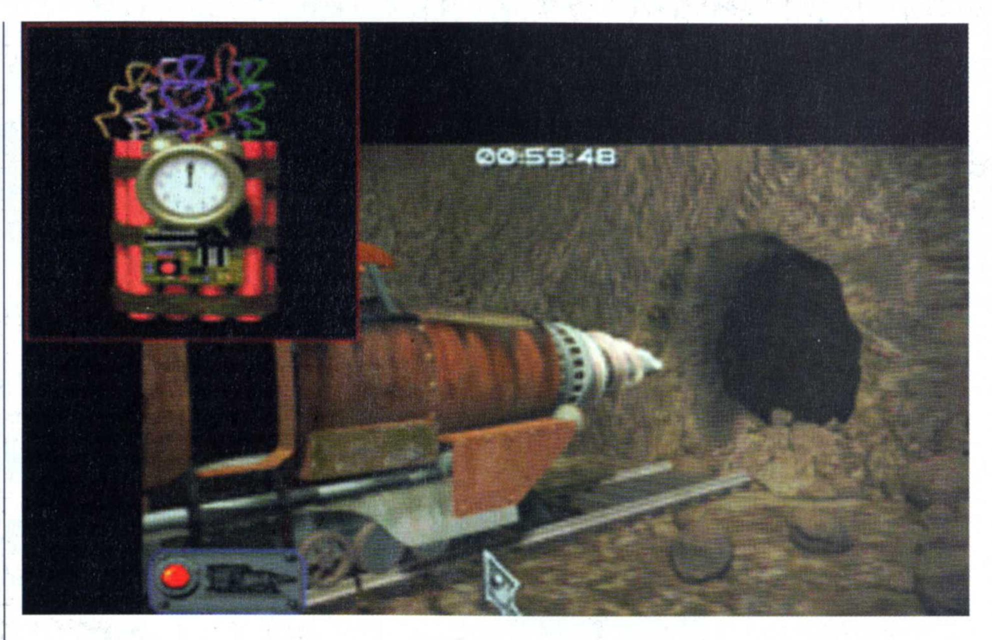


pas au passage de replacer tous les robinets flèche vers le haut.
- Tournez en partant de la gauche les troisième et septième robinets.
- Montez de nouveau dans le train et rendez-vous à l'intersection générale.
- Dirigez votre train vers l'est et arrêtez-vous juste après la première intersection.
- Faites machine arrière tout en touchant la manette pour changer de direction et tournez à gauche pour la grotte d'Amanda.
- Placez le parapluie dans le trou pour bloquer la porte.
- Tournez la roue du tuyau gris pour le mettre sous pression si ce n'est déjà fait.
- Tirez le levier de droite pour bouger l'aimant.
- Poussez le bouton central pour que l'aimant collecte une des pierres.
- Poussez maintenant le levier droit par deux fois vers Amanda.
- Appuyez sur le bouton du centre pour lâcher le rocher et libérer ainsi Amanda.

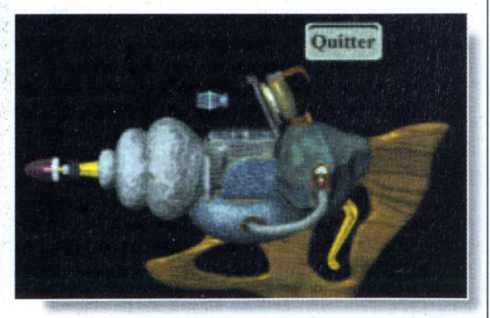


- Passez la porte sous le parapluie et récupérez Amanda.
- Reprenez votre parapluie et retournez dans le train.
- Retournez à l'intersection principale.
- Dirigez votre train vers l'est.
- Reculez jusqu'à passer par un tunnel ou se rejoignent trois rails.
- Arrêtez-vous après avoir passé ces rails.
- Avancez maintenant et tournez à gauche.
- Arrêtez-vous après avoir passé la boîte d'aiguilles.





- Faites maintenant une marche arrière en activant votre levier de direction pour tourner vers la droite.
- Votre train stoppera automatiquement au niveau d'un pont cassé.
- Cliquez sur la vue extérieure.
- Utilisez les commandes placées en bas à droite de votre écran pour abaisser et remonter le crochet. Vous pourrez ainsi crocheter un morceau de bois un peu plus bas, qui abaissera la partie de pont manquante.
- Faites une marche arrière et stoppez le train dès que l'icône de vue extérieure apparaît, ou vous mourrez.
- Faites une vue extérieure et prenez les grandes pinces dans le compartiment de rangement extérieur du train.
- Avec ces dernières, vous devrez dévisser le morceau de rail tordu.
- Prenez ensuite le morceau cassé.
- Tournez à gauche et prenez un morceau de rail en le dévissant à l'aide des grandes pinces. Cliquez ensuite dessus pour le prendre et placez-le à la place du morceau manquant sur votre voie.
- Retournez maintenant en marche avant jusqu'à la prochaine intersection principale.
- Dirigez votre train vers l'est.
- Avancez jusqu'à la seconde intersection et utilisez votre levier de direction pour changer de voie et tourner vers la gauche.
- Votre train s'arrêtera alors devant un mur.
- Appuyez sur le bouton central rouge pour creuser un trou dans ce dernier.
- Sortez du train et passez à travers le trou.
- Cliquez sur la table en bois puis sur la pièce de bois.



- Assemblez maintenant le canon à particules en suivant le plan dans votre inventaire.
- Commencez par connecter les pièces 1 à 2.
- Connectez la pièce 3 à ces dernières.
- Ajoutez la pièce 4 en ouvrant ses petites ailes.
- Ajoutez la pièce 5 à l'ensemble en ouvrant bien ses bras.
- Connectez la pièce 6.
- Fermez les ailes de la pièce 4 et les bras de la pièce 5.
- Cliquez sur le bras de gauche de la pièce 3 et il se relèvera.
- Cliquez sur le bras de droit de la pièce 3 et il se relèvera.
- Cliquez pour finir sur la partie métallique et ronde de la pièce 3 pour qu'elle s'ouvre.
- Connectez la pièce 7.
- Refermez maintenant entièrement la pièce 3 par le même procédé et votre canon sera fin prêt.
- Retournez dans le train et faites marche arrière jusqu'à la prochaine intersection principale.
- Dirigez le train vers le nord.
- Avancez et, à la prochaine intersection, prenez à droite pour revenir dans la pièce des cuves à vapeur.
- Tournez le quatrième volant pour libérer l'accès au laboratoire de l'homme noir.
- Retournez à l'intersection principale et pointez votre train vers l'est.
- Avancez et tournez à gauche au second croisement.
- Lorsque le train stoppera, quittez-le.
- Ouvrez la boîte de rangement sur le côté et prenez le marteau.
- Ouvrez de nouveau la boîte de rangement et cliquez sur la dynamite.
>>> Photo 31
- Collectez la carte à puce et collez-la, ainsi que le réveil, sur les bâtons explosif, vous créerez une bombe à retardement.
- Passez le trou et empruntez le passage de gauche.
- Ouvrez la porte et avancez encore d'un cran.
- Vous verrez l'homme noir travailler sur divers instruments.
- Attendez qu'il s'apprête à pousser le levier sur la grande machine jaune pour lui tirer dessus avec votre canon et ainsi le capturer.
- Poussez le levier de la machine jaune et la porte dimensionnelle s'ouvrira.
- Cliquez sur le coffre placé sous la table et ouvrez-le avec le marteau.
- Prenez le plan à l'intérieur.
- Placez-vous maintenant devant la table de contrôle près du Dr Krick.
- Abaissez le levier le plus à gauche.
- Abaissez le second interrupteur et tournez le bouton sur la seconde position.
- L'écran de contrôle s'allumera alors.
- Poussez le levier de droite trois fois vers le bas et le professeur se réveillera.
- Donnez-lui Amanda et le plan.
- Passez le portail dimensionnel, discutez avec Krick.
- Sortez de la maison et vous aurez terminé le jeu. ■

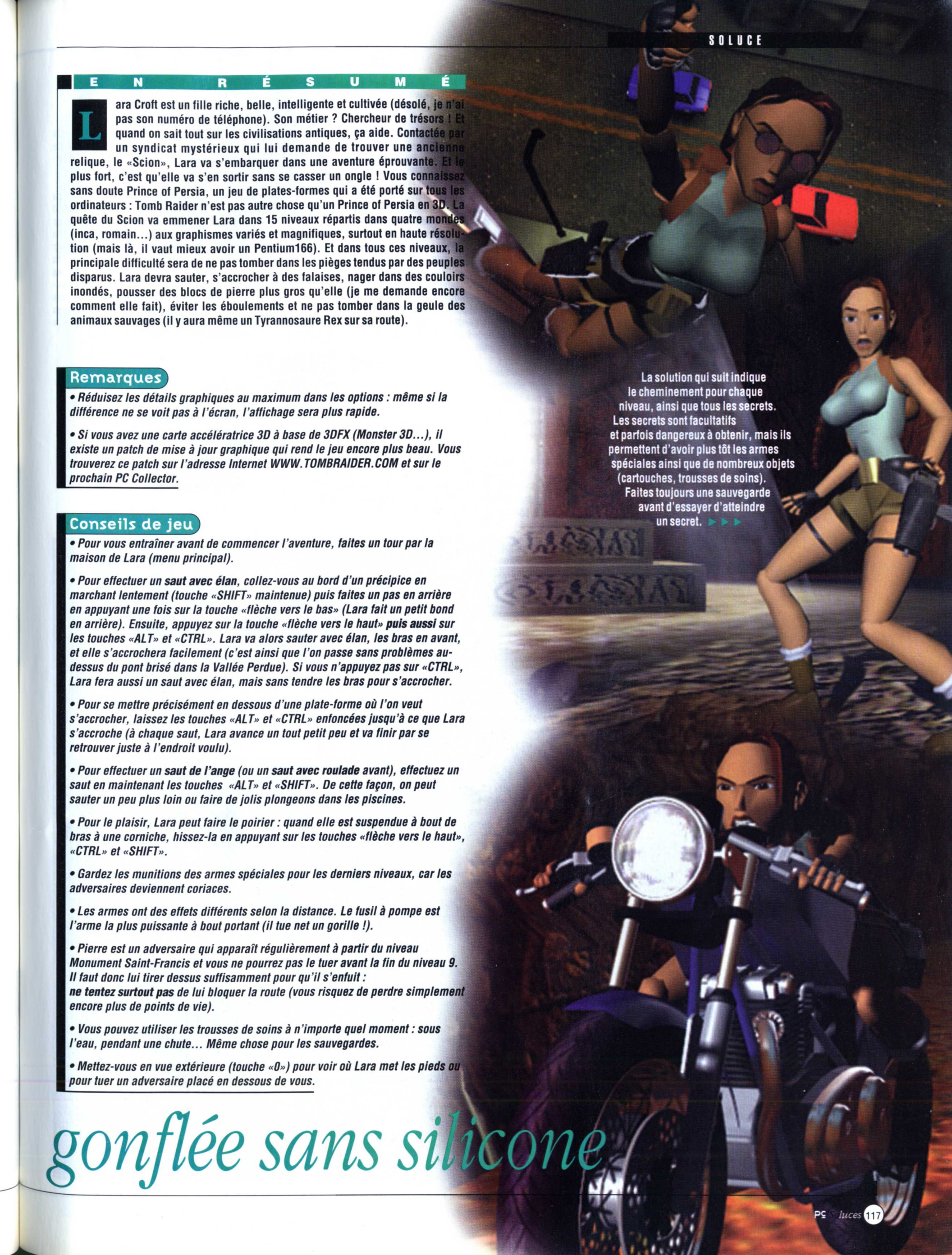
TOMB Raider

LES AVENTURIERS DU CINÉMA SONT DES MACHOS, AVEC UNE BARBE DE TROIS JOURS, DES POINGS D'ACIER ET UN CHAPEAU MOU USÉ PAR LE SOLEIL. DE TEMPS EN TEMPS, ILS ONT AUSSI UN FOUET. DANS LES JEUX VIDÉO, ILS SERAIENT PLUTÔT DU GENRE ROUSSE À FORTE POITRINE, ET CE N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE !

éditeur	EIDOS
configuration	Pentium 60, 8 Mo
textes et voix	FRANÇAIS
sortie	NOVEMBRE 96



Une aventurière



EN RÉSUMÉ

Lara Croft est un fille riche, belle, intelligente et cultivée (désolé, je n'ai pas son numéro de téléphone). Son métier ? Chercheur de trésors ! Et quand on sait tout sur les civilisations antiques, ça aide. Contactée par un syndicat mystérieux qui lui demande de trouver une ancienne relique, le «Scion», Lara va s'embarquer dans une aventure éprouvante. Et le plus fort, c'est qu'elle va s'en sortir sans se casser un ongle ! Vous connaissez sans doute Prince of Persia, un jeu de plates-formes qui a été porté sur tous les ordinateurs : Tomb Raider n'est pas autre chose qu'un Prince of Persia en 3D. La quête du Scion va emmener Lara dans 15 niveaux répartis dans quatre mondes (inca, romain...) aux graphismes variés et magnifiques, surtout en haute résolution (mais là, il vaut mieux avoir un Pentium166). Et dans tous ces niveaux, la principale difficulté sera de ne pas tomber dans les pièges tendus par des peuples disparus. Lara devra sauter, s'accrocher à des falaises, nager dans des couloirs inondés, pousser des blocs de pierre plus gros qu'elle (je me demande encore comment elle fait), éviter les éboulements et ne pas tomber dans la geule des animaux sauvages (il y aura même un Tyrannosaure Rex sur sa route).

Remarques

• Réduisez les détails graphiques au maximum dans les options : même si la différence ne se voit pas à l'écran, l'affichage sera plus rapide.

• Si vous avez une carte accélératrice 3D à base de 3DFX (Monster 3D...), il existe un patch de mise à jour graphique qui rend le jeu encore plus beau. Vous trouverez ce patch sur l'adresse Internet WWW.TOMBRAIDER.COM et sur le prochain PC Collector.

Conseils de jeu

• Pour vous entraîner avant de commencer l'aventure, faites un tour par la maison de Lara (menu principal).

*• Pour effectuer un **saut avec élan**, collez-vous au bord d'un précipice en marchant lentement (touche «SHIFT» maintenue) puis faites un pas en arrière en appuyant une fois sur la touche «flèche vers le bas» (Lara fait un petit bond en arrière). Ensuite, appuyez sur la touche «flèche vers le haut» **puis aussi** sur les touches «ALT» et «CTRL». Lara va alors sauter avec élan, les bras en avant, et elle s'accrochera facilement (c'est ainsi que l'on passe sans problèmes au-dessus du pont brisé dans la Vallée Perdue). Si vous n'appuyez pas sur «CTRL», Lara fera aussi un saut avec élan, mais sans tendre les bras pour s'accrocher.*

• Pour se mettre précisément en dessous d'une plate-forme où l'on veut s'accrocher, laissez les touches «ALT» et «CTRL» enfoncées jusqu'à ce que Lara s'accroche (à chaque saut, Lara avance un tout petit peu et va finir par se retrouver juste à l'endroit voulu).

*• Pour effectuer un **saut de l'ange** (ou un **saut avec roulade** avant), effectuez un saut en maintenant les touches «ALT» et «SHIFT». De cette façon, on peut sauter un peu plus loin ou faire de jolis plongeons dans les piscines.*

• Pour le plaisir, Lara peut faire le poirier : quand elle est suspendue à bout de bras à une corniche, hissez-la en appuyant sur les touches «flèche vers le haut», «CTRL» et «SHIFT».

• Gardez les munitions des armes spéciales pour les derniers niveaux, car les adversaires deviennent coriaces.

• Les armes ont des effets différents selon la distance. Le fusil à pompe est l'arme la plus puissante à bout portant (il tue net un gorille !).

*• Pierre est un adversaire qui apparaît régulièrement à partir du niveau Monument Saint-Francis et vous ne pourrez pas le tuer avant la fin du niveau 9. Il faut donc lui tirer dessus suffisamment pour qu'il s'enfuit : **ne tentez surtout pas** de lui bloquer la route (vous risquez de perdre simplement encore plus de points de vie).*

• Vous pouvez utiliser les trousses de soins à n'importe quel moment : sous l'eau, pendant une chute... Même chose pour les sauvegardes.

• Mettez-vous en vue extérieure (touche «0») pour voir où Lara met les pieds ou pour tuer un adversaire placé en dessous de vous.

La solution qui suit indique le cheminement pour chaque niveau, ainsi que tous les secrets. Les secrets sont facultatifs et parfois dangereux à obtenir, mais ils permettent d'avoir plus tôt les armes spéciales ainsi que de nombreux objets (cartouches, trousses de soins). Faites toujours une sauvegarde avant d'essayer d'atteindre un secret. ▶▶▶

gonflée sans silicone



NIVEAU 1 : LES CAVES

Secrets : 3

Après l'entrée, courez tout droit au milieu du chemin pour éviter les tirs de sarbacane. Continuez à avancer dans le tunnel qui tournera à droite. Avant la fin du tunnel (**S1**), allez dans celui qui part sur votre gauche. Avancez (**S2**) en faisant attention aux chauves-souris et descendez le couloir sur la gauche. Vous découvrez une pièce plus grande avec un fossé. Sautez dedans et descendez l'escalier pour ouvrir la porte en bougeant le levier juste à côté. Dans la pièce suivante, éliminez la chauve-souris et sortez de la pièce en passant par le trou dans le plafond, dans le coin gauche (la porte en bambou ne s'ouvre pas).

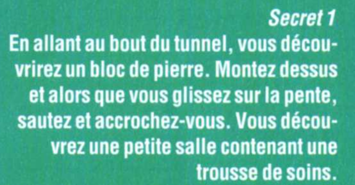
En suivant le couloir, vous arriverez dans une grande pièce avec deux ponts en bambous. Suivez le chemin de pierre qui fait le tour de la salle et passez par les deux ponts afin d'arriver à la sortie de l'autre côté (si vous tombez dans la fosse, il faudra tuer les deux loups puis remonter en grimpant à l'endroit de la momie).

Dans la salle suivante, montez sur l'une des passerelles de pierre et sautez en vous accrochant au bord opposé. Avant de sauter, vous pouvez tuer l'ours (vue extérieure pour regarder vers le bas) car le saut est difficile (si vous tombez, un couloir abritant deux chauves-souris et une trousse de soins permet de revenir à la salle des deux ponts).

Une fois le saut réussi, prenez la trousse de soins cachée au fond à gauche, derrière les colonnes puis descendez le grand escalier, l'arme à la main (deux loups guettent). En bas du grand escalier (**S3**), descendez le petit escalier sur la droite. Pour la suite, il va falloir être rapide : montez sur la plate-forme au fond de la salle à droite, activez le levier, puis descendez et hissez-vous sur l'autre plate-forme à partir de la petite pente pour passer avant que les portes ne se referment.

Derrière les portes, montez l'escalier en restant bien au milieu (sarbacanes). Débarrassez-vous du loup en haut et avancez sur les dalles factices au centre de la pièce afin de tomber en dessous. Allez sur la droite, et tournez à gauche au bout. Vous devez sauter et vous accrocher pour passer de l'autre côté (si vous tombez, courez au tas de pierres pour remonter, en restant au milieu pour éviter les tirs des sarbacanes). De ce côté de la salle, tout au bout, vous trouverez un levier gardé par un loup. Abaissez le levier puis revenez un peu sur vos pas afin de passer entre les colonnes pour descendre dans l'arène centrale. Dirigez-vous vers la sortie.

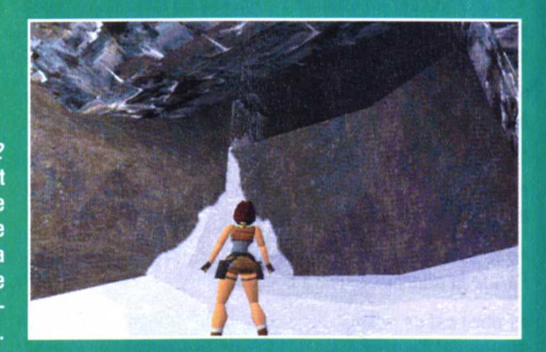
LES SECRETS





Secret 1

En allant au bout du tunnel, vous découvrirez un bloc de pierre. Montez dessus et alors que vous glissez sur la pente, sautez et accrochez-vous. Vous découvrez une petite salle contenant une trousse de soins.



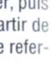
Secret 2

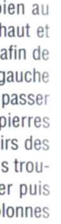
Sur la gauche, il y a une grotte. En allant au fond, vous trouverez sur la droite une coulée de neige. Montez sur le tas de neige et sautez pour vous accrocher à la plate-forme rocheuse au-dessus de vous. Il y a une trousse de soins, défendue par une chauve-souris.



Secret 3

Au lieu de descendre le petit escalier sur la droite, continuez d'avancer jusqu'au mur du fond, tournez-vous sur la droite et rapprochez-vous du bord. Vous verrez une plate-forme rocheuse. Sautez et accrochez-vous : la salle cachée contient une grosse trousse de soins.







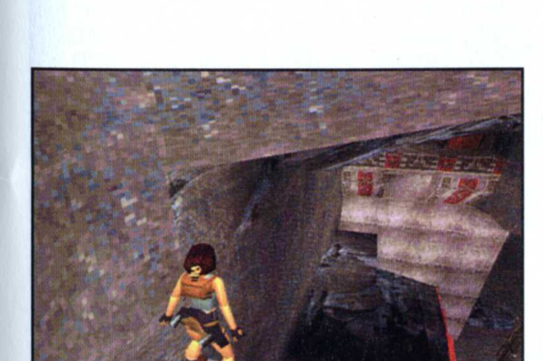
Niveau 2 : La cité de Vilcabamba

Secrets : 3

Sortez vos flingues et avancez lentement car plusieurs loups traînent dans les parages, ainsi que des chauves-souris dans les couloirs. Allez tout de suite sur la gauche jusqu'au bout du couloir, tournez à droite, puis prenez le deuxième couloir à droite. Il y a sur l'un des murs un levier qui permet d'ouvrir la porte de la maison. Entrez dans la maison et montez l'escalier jusqu'à la fenêtre. Sautez par là pour atteindre la maison en face. Vous apercevez une niche avec une grosse trousse de soins. Pour la récupérer, courez sur la plate-forme (qui s'écroulera) et sautez au dernier moment (si vous ratez le saut, tirez le bloc de pierre qui bloque la sortie de la maison afin de monter pour vous accrocher). Pour la suite, poussez plusieurs fois le bloc de pierre dans le couloir qui relie la maison où vous êtes à la suivante. Récupérez dans la maison suivante la clef et la statuette (elles sont chacune dans une niche), puis montez sur le bloc de pierre pour atteindre la sortie (méfiez-vous des chauves-souris et prenez la grosse trousse de soins avant de passer par la fenêtre).

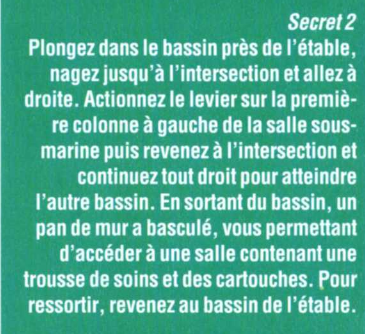


De retour dans la rue, allez à gauche puis encore à gauche en ignorant le bassin (**S1**, **S2**) et l'étable (un ours y a élu domicile, et c'est cher payé pour avoir la trousse de soins posée sur le plancher du premier étage de l'étable). Glissez la clef dans la serrure puis passez la porte et sautez tout de suite pour éviter les fléchettes. Vous arrivez dans la tanière des loups : jouez du pistolet pour atteindre le temple au fond. Prenez l'entrée sur la gauche, la seule ouverte. Vous atteignez une salle avec un bassin. Accrochez-vous à la première plate-forme puis sautez sur les suivantes pour atteindre la salle du haut, où vous devez bouger le levier qui ouvre la seconde porte du temple. Pour revenir à la porte, n'empruntez pas le même chemin qu'à l'aller, mais avancez sur le balcon et descendez sur le toit du temple en vous accrochant deux fois pour récupérer les munitions et la trousse de soins. Passez la deuxième porte et faites comme pour la première pièce, montez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le second levier qui ouvre la porte centrale du temple. Descendez passer la troisième porte du temple mais avancez avec précaution ou des lames vous déchiquetteront. Au bout du couloir, actionnez le levier pour tomber dans l'eau. Il faut plonger, aller vers le bassin à côté mais ne pas remonter à la surface (un ours veille). Nagez plutôt dans le conduit qui vous amènera dans un lieu plus sûr où un levier ouvre la grille de la salle de l'ours. Restez à cet étage et approchez du rebord qui surplombe le bassin pour éliminer l'ours en sécurité puis sautez en dessous et passez la grille (**S3**) après avoir utilisé la statuette dans la serrure pour ouvrir la porte de sortie.





LES SECRETS



Secret 1

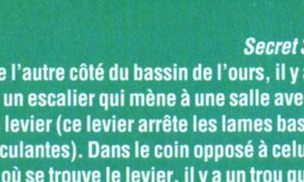
Plongez dans le bassin près de l'étable, nagez jusqu'à l'intersection et allez à droite. Actionnez le levier sur le mur, au fond à droite de la salle sous-marine et remontez par le passage qui s'est ouvert au-dessus de vous. La salle contient un objet et pour en sortir, vous pouvez ouvrir la porte avec le levier.



Secret 2

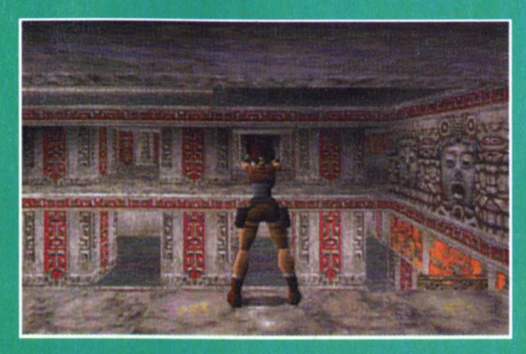
Plongez dans le bassin près de l'étable, nagez jusqu'à l'intersection et allez à droite. Actionnez le levier sur la première colonne à gauche de la salle sous-marine puis revenez à l'intersection et continuez tout droit pour atteindre l'autre bassin. En sortant du bassin, un pan de mur a basculé, vous permettant d'accéder à une salle contenant une trousse de soins et des cartouches. Pour ressortir, revenez au bassin de l'étable.



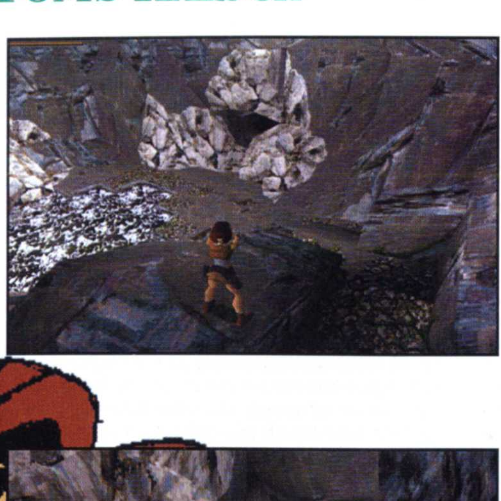


Secret 3

De l'autre côté du bassin de l'ours, il y a un escalier qui mène à une salle avec un levier (ce levier arrête les lames basculantes). Dans le coin opposé à celui où se trouve le levier, il y a un trou qui permet d'accéder à une salle avec des cartouches de Uzi. Pour ressortir de la salle, remontez par où vous êtes venu.







NIVEAU 3 : LA VALLÉE PERDUE

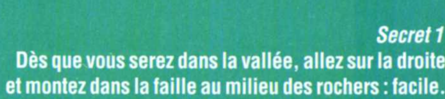
Secrets : 5

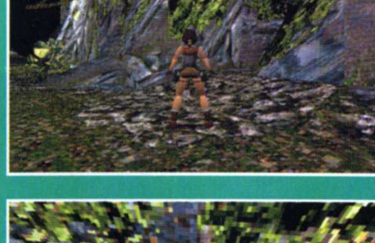
Dans ce niveau, le but est de retrouver trois engrenages. Suivez le couloir puis allez sur la droite, descendez les blocs rochers un à un en supprimant au passage les deux loups avant d'arriver en bas. Passez par la faille rocheuse en face de la grande cascade (un autre loup) et avancez tout droit dans la caverne jusqu'aux rochers à escalader pour atteindre la vallée (**S1**). Avancez lentement dans la vallée pour tuer de loin les deux «vélocipérators». Allez jusqu'au pont de bois brisé et entrez dans la grotte sur la droite : le tyrannosaure qui vous suit ne pourra pas vous atteindre et vous pourrez l'abattre à distance. Sortez du passage et allez au fond de la vallée (si par hasard le cadavre du T-Rex bloque la sortie, sortez par l'autre côté de la grotte après avoir tué un vélocipéraptor). Suivez la vallée et lorsqu'elle fera un coude sur la gauche, allez vers la grande cascade dans l'angle (**S2**). Plongez dans l'eau sous la cascade et ressortez dans la grotte de l'autre côté. Tuez le vélocipéaptor et grimpez sur les rochers jusqu'au sommet où se trouve le **premier engrenage**. Revenez dans la vallée en faisant le tour par la grotte.

De retour dans la vallée, allez au fond et tuez les deux autres vélocipéraptors qui gardent le temple pour rentrer à l'intérieur. Plongez dans la cascade afin de récupérer le **deuxième engrenage** dans le tunnel à droite dans l'eau. Sortez du temple (**S3**) et grimpez sur les rochers à droite pour atteindre le tunnel qui conduit au pont brisé. Faites un saut avec élan les bras tendus au-dessus du pont brisé pour atteindre l'autre côté et récupérer le **dernier engrenage** de l'autre côté. Redescendez en vous accrochant au pont et en vous laissant tomber. Revenez au début du niveau en refaisant le chemin en sens inverse mais cette fois-ci, allez sur la gauche. Faites un saut avec élan pour sauter au-dessus de la rivière. Sautez ainsi de guet à guet en vous accrochant si besoin pour remonter à la source de la rivière.

Vous arrivez à un mécanisme constitué d'engrenages : complétez-le en plaçant vos engrenages sur les trois axes vides puis actionnez le levier sur la gauche. Une porte basculera alors, faisant office de barrage, et arrêtera le cours de la rivière. Avant de repasser le pont (**S4**) pour revenir à la cascade des trois loups, allez sur la corniche à gauche et sautez au-dessus de l'eau pour prendre le fusil à pompe sur l'autre berge. Ressautez au-dessus de l'eau (**S5**) et revenez au pont puis à la grande cascade des deux loups et passez par le tunnel apparu sous la cascade.

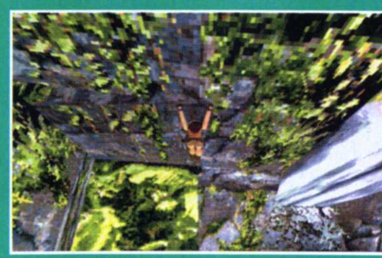
LES SECRETS





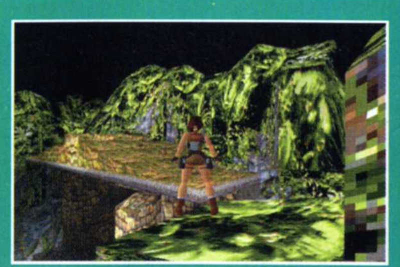
Secret 1

Dès que vous serez dans la vallée, allez sur la droite et montez dans la faille au milieu des rochers : facile.



Secret 2

Grimpez sur les rochers à gauche de la cascade. Quand vous serez bloqué, sautez pour vous suspendre dans la faille au-dessus de vous, et crapahutez sur la droite jusqu'à ce que vous soyez au milieu de la cascade. Hissez-vous et vous découvrirez une grotte au fond de la cascade.



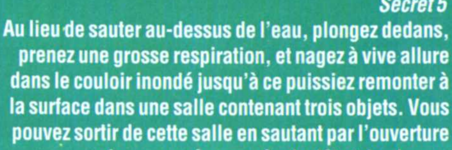
Secret 3

En sortant du temple, allez sur la gauche et escaladez la paroi rocheuse, en sautant si nécessaire. Avec quelques sauts, vous arriverez sur le toit du temple où sont déposés quatre objets (sauvegardez car si vous ratez vos sauts, la chute est dure). Pour redescendre du toit, accrochez-vous au rebord opposé à celui par lequel vous êtes arrivé et laissez-vous glisser sur les pentes.



Secret 4

À gauche du pont, du côté des engrenages, accrochez-vous au rebord et crapahutez sur la gauche jusqu'à la source. Laissez-vous tomber et vous trouverez une trousse de soins.



Secret 5

Au lieu de sauter au-dessus de l'eau, plongez dedans, prenez une grosse respiration, et nagez à vive allure dans le couloir inondé jusqu'à ce puissiez remonter à la surface dans une salle contenant trois objets. Vous pouvez sortir de cette salle en sautant par l'ouverture qui vous ramènera près du début du niveau.

Niveau 4 : La tombe de Qualopec

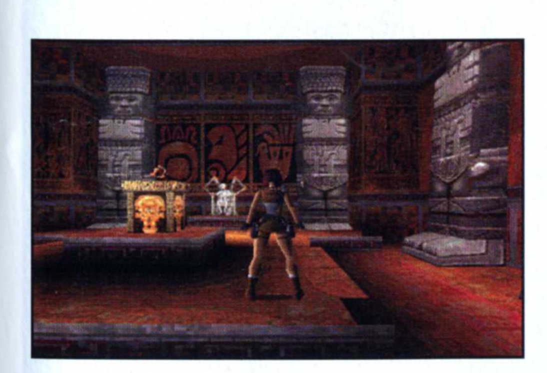
Secrets : 3

Suivez le couloir et activez dans la salle des grandes statues le levier à droite de l'entrée. Flinguez les deux vélocipéraptors qui déboulent et prenez le couloir sur la droite. Arrivée à l'intersection, vous voyez une sculpture murale au-dessus de chacun des trois couloirs : cela correspond à trois épreuves qui permettront d'ouvrir les trois portes de la salle du roi. Prenez le couloir à droite. La salle dans laquelle vous arrivez semble sans issue, mais poussez deux fois le bloc de pierre marron puis une fois l'autre bloc de pierre sur votre gauche. Vous voyez le levier de la **première porte**. Courez vers lui et activez-le. Faites un petit saut au-dessus des pics apparus sous la dalle effondrée pour revenir à l'intersection. Prenez le couloir du milieu et essayez d'activer le second levier : c'est un piège incontournable qui vous fera tomber.

Tuez les loups et sortez de la salle en tirant le bloc de pierre vers vous puis en le poussant sur la gauche. Montez l'escalier, tombez dans le trou pour prendre la trousse de soins, et continuez à monter pour découvrir et activer le vrai levier pour ouvrir la **seconde porte**. Prenez la trousse de soins et sautez dans l'autre passage pour revenir à l'intersection.
Dirigez-vous maintenant vers le couloir de gauche. N'activez pas tout de suite le premier levier que vous découvrez, mais laissez-vous tomber directement dans la salle et prenez le couloir sur la gauche. Montez l'escalier et placez-vous sur la colonne. Tournez-vous sur la droite et sautez. Continuez à grimper, suivez le couloir puis redescendez. De votre position, vous pouvez aller sur la deuxième colonne et atteindre, en sautant, le couloir sur la droite. Activez le levier puis revenez dans la salle des deux colonnes et sautez en vous accrochant pour revenir au levier que vous avez ignoré en arrivant car il faut maintenant le manipuler. Voilà, les deux colonnes sont en place dans la salle. Prenez le passage ouvert à droite du levier pour retourner à la deuxième colonne. Sautez de la deuxième colonne à la première puis au-dessus des pics pour atteindre le levier qui ouvre la **troisième porte**.

Sautez au-dessus des pics et retournez ensuite à la salle des statues du début du niveau. Passez par le couloir de gauche qui n'est plus bloqué par les trois portes et allez (**S1**,**S2**) jusqu'à la salle du trône (de nombreuses sarbacanes tireront sur votre chemin). Examinez la momie de gauche (pour se faire peur) puis prenez l'artefact sur le piédestal et sortez par le couloir central sans vous arrêter car un bloc rocheux va rouler derrière vous. Dès que vous arrivez dans la salle des statues, écartez-vous sur le côté pour laisser passer ce rouleau compresseur. Suivez la boule de pierre et reprenez le couloir pour revenir dans la vallée perdue. Plongez dans l'eau (**S3**) et dès que vous en sortez, tirez sur le gars avant d'être tué. Fin de la première partie.



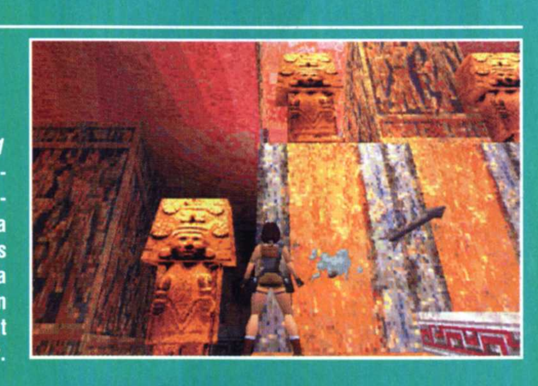


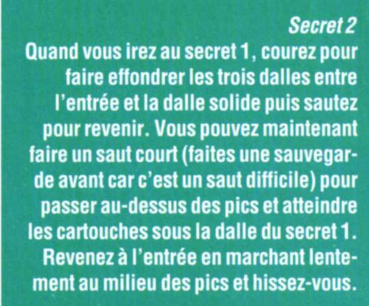


LES SECRETS

Secret 1

Vous pouvez monter derrière la première statue à gauche au début de l'escalier qui mène à la salle du trône. Il y a une salle avec des fausses dalles. Mais en courant (voir S2), vous arrivez à la dalle solide dans le coin gauche où l'on récupère des cartouches. Faites un saut avec élan pour revenir.

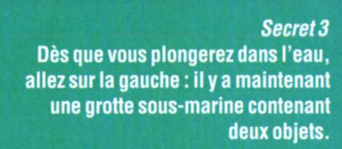




Secret 2

Quand vous irez au secret 1, courez pour faire effondrer les trois dalles entre l'entrée et la dalle solide puis sautez pour revenir. Vous pouvez maintenant faire un saut court (faites une sauvegarde avant car c'est un saut difficile) pour passer au-dessus des pics et atteindre les cartouches sous la dalle du secret 1. Revenez à l'entrée en marchant lentement au milieu des pics et hissez-vous.

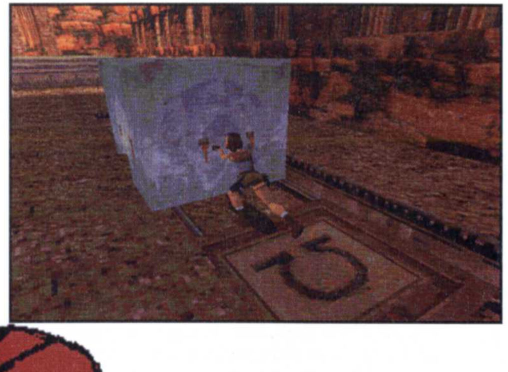




Secret 3

Dès que vous plongerez dans l'eau, allez sur la gauche : il y a maintenant une grotte sous-marine contenant deux objets.





Niveau 5 : Le monument St-Francis

Secrets : 4

Dès le début du niveau, éliminez les deux tigres puis allez à droite. Poussez le bloc de pierre sur le signe Oméga marqué sur le sol (l'autre Oméga ne déclenche rien pour l'instant). Passez la porte qui vient de s'ouvrir au fond du hall, tuez les deux gorilles, actionnez les deux leviers (l'un est en face de la porte, l'autre sur la droite, en haut de l'escalier) puis revenez dans le hall. Tirez sur le type qui vous attend (c'est Pierre : voir les conseils de jeu) puis repoussez le bloc de pierre sur l'autre symbole Omega et enfin poussez-le pour l'utiliser comme «tremplin» afin de sauter sur les colonnes (**S1**). Allez sur le fronton au-dessus de la première porte du hall. Sautez ensuite sur les colonnes qui longent le mur du hall pour aller à la deuxième porte. Laissez-vous glisser sur la pente (**S2**) et tombez dans l'eau puis nagez rapidement tout droit (**S3**) jusqu'à une grande ouverture. Sortez de l'eau et actionnez le levier pour arrêter l'eau. Sautez afin d'éliminer le crocodile et grimpez les escaliers. Ils vous conduisent dans une salle redoutable. Il faut récupérer quatre clefs, dans quatre salles, Damocles, Thor, Atlas et Neptune. On ouvre chacune de ces salles grâce à quatre leviers qui sont à différents étages de l'infrastructure centrale. Les quatre portes sont sur les côtés de la salle, à des hauteurs différentes. Je vous conseille de sauter tout de suite sur l'infrastructure centrale et d'actionner les leviers en descendant puis de remonter pour faire chacune des salles.

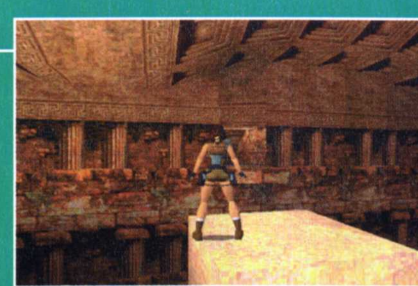
La salle Damocles - *Avant d'entrer dans cette salle, sautez au-dessus de la porte Damocles pour prendre la trousse de soins. Entrez ensuite dans la salle Damocles. La porte s'ouvrira lorsque vous vous rapprocherez. Montez sur le piédestal pour prendre la première clef. Sautez sur le portique au-dessus pour prendre d'autres objets. En repartant, marchez lentement ou vous serez transpercé par les épées de Damocles.*

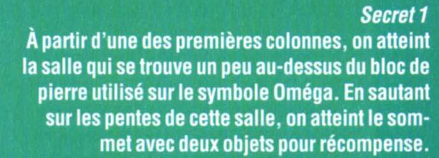
La salle Thor - *Avancez jusqu'à la salle des éclairs et faites le tour de la salle en longeant les murs (attendez qu'un éclair frappe avant de passer la dalle blanche sur votre parcours). Dans la pièce suivante, mettez-vous sur la dalle Oméga et attendez que le marteau tombe pour faire un saut en arrière (il faut être rapide). Poussez ensuite les deux blocs pour atteindre la porte au sommet de la salle et récupérer la seconde clef.*

La salle Atlas (**S4**) - *Tuez le gorille, avancez sur la dalle Oméga pour ouvrir la porte. Prenez la trousse de soins dans la fosse puis courez vers la boule de pierre et, dès qu'elle commence à rouler, revenez immédiatement sauter dans la fosse : la boule passera au-dessus de votre tête. Montez ensuite sur le rebord à gauche pour la troisième clef.*

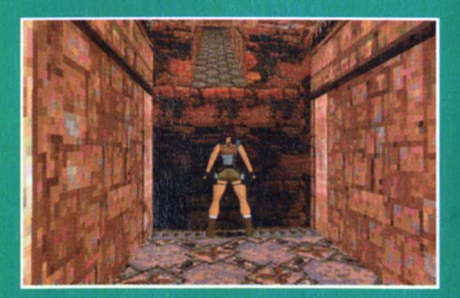
La salle Neptune - *Plongez dans le bassin, allez tout en bas. Une grille bloque le chemin d'accès à la clef mais il y a une ouverture un peu avant sur la gauche et un levier qui permet d'ouvrir cette grille. Vous avez maintenant les quatre clefs. Revenez rapidement à la surface. Redescendez tout en bas de la grande salle en éliminant les deux lions à bonne hauteur et en faisant fuir Pierre. Utilisez ensuite les quatre clefs en les essayant une à une pour ouvrir les verrous de la porte. Sortez du niveau par cette porte.*

LES SECRETS

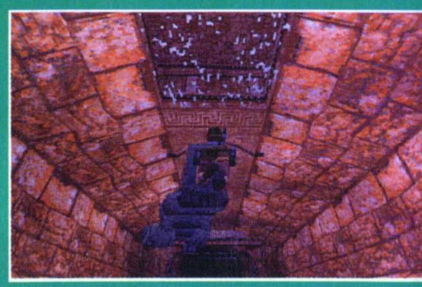


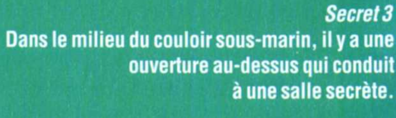


Secret 1
À partir d'une des premières colonnes, on atteint la salle qui se trouve un peu au-dessus du bloc de pierre utilisé sur le symbole Oméga. En sautant sur les pentes de cette salle, on atteint le sommet avec deux objets pour récompense.

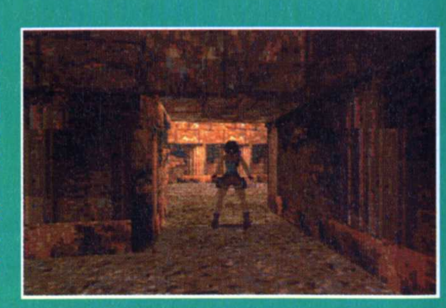


Secret 2
Un peu avant la fin de la longue pente, sautez pour arriver sur la deuxième petite pente puis sautez immédiatement de là pour arriver dans la salle en face. Cette salle permet aussi d'accéder à la salle du levier qui coupera l'eau sans passer par le bassin du crocodile.

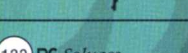




Secret 3
Dans le milieu du couloir sous-marin, il y a une ouverture au-dessus qui conduit à une salle secrète.



Secret 4
Allez sur la dalle au-dessus du portique de la salle Atlas. Celle dalle ouvre pour une dizaine de secondes la porte en bas, en face de l'escalier. Il faut donc redescendre en vous accrochant sur le bord droit du portique. Laissez-vous tomber . Tournez-vous ensuite dos au vide et allez en arrière. Appuyez sur la touche «CTRL» quand vous tombez pour atteindre la passerelle juste en dessous. Tournez à gauche et courez vous jeter dans le vide pour arriver devant la porte avant qu'elle ne se referme.



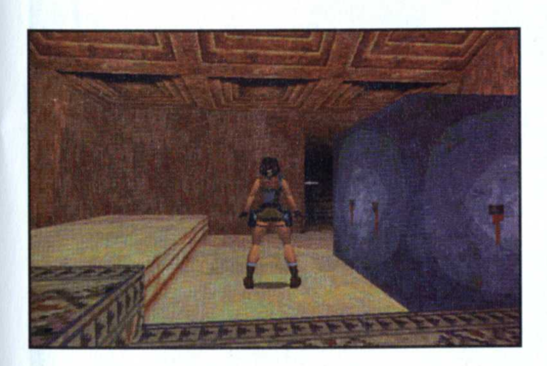
Niveau 6 : Le Colisée

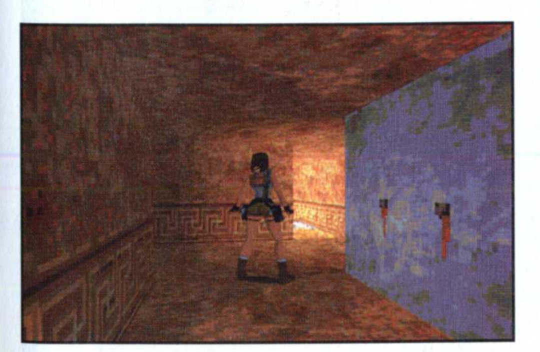
Secrets : 3

Tuez le crocodile dans le lac puis plongez et ressortez de l'autre côté. Tuez les deux lions en passant sur la gauche du temple. Montez sur les rochers puis sautez sur le premier étage du temple. Récupérez la trousse de soins derrière la dernière colonne en faisant le tour du premier étage puis revenez pour monter au second étage. Faites le tour du temple et sautez vers l'entrée d'une grotte (**S1**). Vous arriverez ensuite devant une grande fosse avec des crocodiles. Tuez-les si vous voulez récupérer la trousse de soins dans la fosse. Pour passer la fosse, accrochez-vous à la fissure sur la gauche et crapahutez pour aller de l'autre côté de la fosse (**S2**). Suivez le couloir, sautez dans le trou, ignorez le levier (il libère le lion que vous avez épargné dans le temple). Montez l'escalier pour arriver à l'arène. Revoilà le type qui vous a ennuyé dans le monument St Francis. Vous ne pouvez toujours pas le tuer mais il faut lui tirer dessus pas mal de fois pour le faire fuir. Tuez ensuite les lions et le gorille dans l'arène et sautez dans l'arène. Prenez le seul passage ouvert qui descend dans la salle des cages aux lions (il y en a deux à tuer). Activez les deux leviers puis ressortez dans l'arène en passant par l'autre couloir. Tuez les lions qui sont arrivés dans l'arène puis allez vers le massif rocheux. Sur la gauche du massif, prenez le couloir.

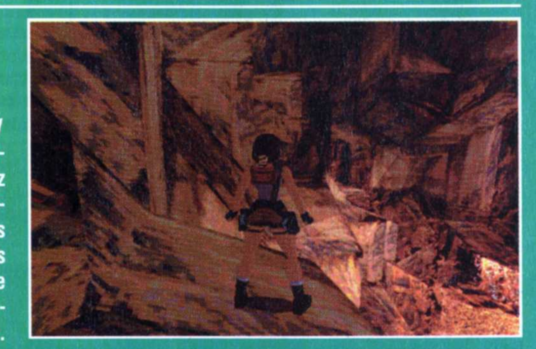


Voici maintenant une épreuve de rapidité (conseil : sautez en courant pour aller plus vite). Marchez sur la dalle grise dans le fond de la salle, puis courez vers la salle de gauche qui était fermée par la grille. Activez le levier et ressortez pour aller rapidement dans l'autre salle, à droite. Passez la grille au fond de la pièce et activez le levier. Vous pouvez enfin passer par la porte en fer ouverte. Marchez lentement pour éviter de vous empaler sur les pointes puis grimpez. En haut du massif, sautez sur les blocs rocheux pour être du côté droit du Colisée. Sautez ensuite sur la gauche pour atteindre la salle. Tuez les deux gorilles, ignorez la serrure (c'est pour plus tard), tirez le bloc de pierre au fond à gauche, ramassez la trousse de soins et actionnez l'interrupteur qui se trouve derrière. Redescendez dans l'arène et remontez dans les gradins grâce au bloc de pierre sur la droite du massif. Sur votre droite, dans l'angle des gradins, passez la porte et la grille puis descendez dans le trou pour que la boule passe au-dessus de vous. Remontez la pente d'où a roulé la boule et actionnez l'interrupteur. Une nouvelle porte s'est ouverte dans l'angle suivant du Colisée. Sortez par l'autre couloir et allez-y en faisant encore fuir Pierre (aidé d'un lion) à coup de pistolet. Dans la salle de la seconde porte, sautez de colonne en colonne (**S3**) pour atteindre le levier qui ouvre la troisième salle dans l'autre angle du Colisée. Grimpez dans la troisième salle, actionnez le levier puis sautez dans l'eau. Après être sorti de l'eau, poussez deux fois le bloc de pierre puis tirez une fois le bloc sur la droite pour atteindre la clef rouillée. Avec cette clef, revenez à la salle de la serrure. Utilisez la clef rouillée pour ouvrir la grille et sautez dans l'eau. Remontez dans la salle à mi-parcours pour actionner le levier qui ouvrira la grille au bout du tunnel sous-marin. Allez-y pour terminer le niveau.





LES SECRETS



Secret 1

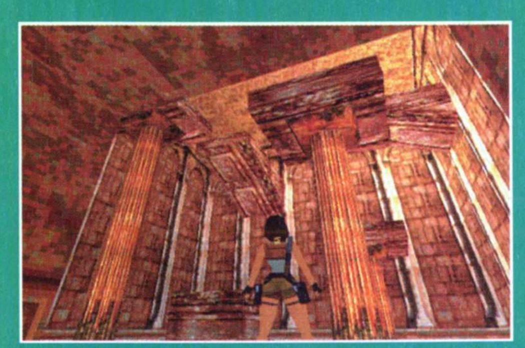
Quand vous aurez sauté vers l'ouverture, n'allez pas dans la grotte mais restez sur les rochers. Allez ensuite en marchant vers celui de la photo puis faites un saut avec élan. Vous arriverez près de l'ouverture d'une grotte qui se trouve en face du temple, avec quelques munitions à l'intérieur.



Secret 2

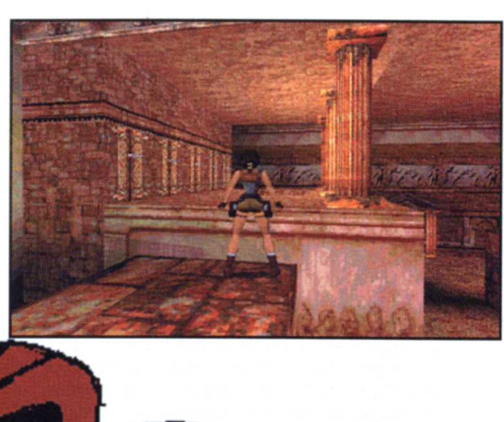
Aux trois-quarts de la fissure, hissez-vous pour trouver une grotte.





Secret 3

Il y a sur le sol, entre la plus grande colonne et le bloc de pierre, un mécanisme qui permet d'ouvrir une porte sur la plate-forme tout en haut. Dès que vous avez activé le mécanisme, sautez très rapidement de colonne en colonne sans jamais marcher pour gagner du temps. La technique consiste donc à faire des sauts sur les côtés et en arrière pour arriver directement en haut.





NIVEAU 7 : LE PALAIS DE MIDAS

Secrets : 3

En sortant de la piscine, vous verrez trois couloirs : un devant et un de chaque côté. Allez dans celui de droite (un crocodile y traîne) puis montez le grand escalier. Vous arriverez à la salle des leviers et des portes dorées (remarquez les symboles qui diffèrent pour chaque porte) Allez aux leviers sur la terrasse en sautant de colonne en colonne. Quand vous serez aux leviers, avant d'y toucher, descendez l'escalier au centre de la terrasse et actionnez le levier en bas afin d'ouvrir la grille : cela vous permettra de revenir aux leviers sans avoir à refaire tout ces sauts sur les colonnes. Revenez aux leviers par l'escalier. Les symboles que vous avez vus sur les portes dorées correspondent à la position des leviers pour les ouvrir : **Y** pour un levier en position basse et Ω pour un levier en position haute. Le but est de récupérer trois lingots en plomb, chacun derrière une des portes dorées qu'on ouvre en mettant les cinq leviers dans la bonne position.

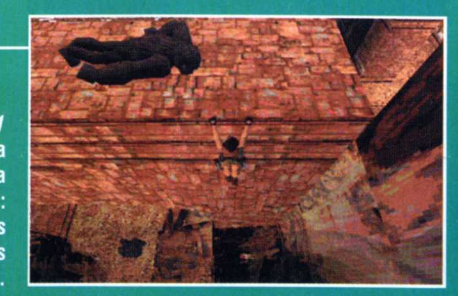
La première porte : ΩΩYΩY
Avancez lentement entre les pics jusqu'au passage sur la droite. Tirez le bloc de pierre pour actionner le levier derrière puis continuez à monter l'escalier. Il va falloir sauter de colonne en colonne sans jamais rater un saut, sinon c'est l'empalement garanti. Au dernier saut, vous pourrez prendre le lingot, mais méfiez-vous du gorille. Revenez aux cinq leviers.

La deuxième porte : ΩΩYYΩ
Vous avez accès à une salle apparemment vide avec une grande colonne au milieu. Descendez l'escalier et tirez le bloc de pierre : un éboulement se produit. Revenez dans la salle de la grande colonne pour constater les dégâts puis placez-vous sur le milieu de la pente, face à la colonne. Faites un saut en arrière, puis immédiatement un saut en avant pour vous accrocher au haut de la colonne. De là, sautez deux fois pour atteindre l'ouverture de l'autre côté de la pièce. Vous arriverez ensuite dans une salle immense avec un bassin. Descendez la paroi rocheuse sans sauter sur le bassin (**S1**, **S2**). Éliminez tous les animaux pour récupérer les objets sous les arcanes puis sautez sur l'autre partie des fondations du bassin. Apparemment, à part les deux gorilles, c'est un cul-de-sac mais faites un saut avec élan pour vous accrocher à la fissure dans la paroi en face. Hissez-vous pour prendre la trousse de soins puis raccrochez-vous à la fissure pour la longer vers la gauche et lâchez-vous sur la plate-forme rocheuse. Sautez vers l'ouverture sous les arcanes et marchez vers la salle contenant une grosse trousse de soins. Vous pouvez sans problèmes prendre cette tousse de soins mais faites attention aux dalles car elles s'effondreront. En continuant dans le couloir, vous arriverez sur une corniche qui fait le tour de la piscine du début du niveau. Tuez le lion avant qu'il ne vous pousse hors de la corniche puis continuez à suivre la corniche. Vous arriverez à une plate-forme au dessus d'une salle : sautez sur l'autre plate-forme sur votre droite. Le couloir rocheux vous amènera à un point d'eau : tuez le crocodile et plongez dans l'eau. À l'autre bout, avancez lentement pour éviter de tomber et de tout avoir à recommencer car vous touchez au but : faites un saut de la plate-forme sur le toit du temple en face et prenez le deuxième lingot au bout du toit. Tuez tous les animaux sauvages avant de descendre du toit. Approchez-vous de la porte de ce temple pour prendre la trousse de soins : la porte s'ouvrira, vous permettant d'accéder à un levier. Actionnez ce levier, ou vous ne pourrez pas rentrer dans le jardin de Midas plus tard. Revenez à la salle des leviers pour ouvrir la porte dorée suivante.

La troisième porte : YΩΩΩΩ. La porte est à gauche.
Cette épreuve très courte risque pourtant de vous bloquer longtemps. Elle consiste à sauter de colonne en colonne avant que les flammes ne recommencent. La difficulté consiste à bien se placer pour avoir assez d'élan entre chaque saut. De l'autre côté, la récompense : le dernier lingot. Éliminez les rats puis sautez dans l'eau pour revenir à la salle du bassin du début du niveau. Conseil : si vous n'arrivez pas à passer cette épreuve, essayez au moins d'arriver jusqu'à la troisième colonne. Mettez-vous ensuite au bord de la colonne avant que les flammes ne réapparaissent, puis courez pour faire le dernier saut (il ne faut, bien sûr, pas passer à côté des flammes, sinon Lara prendra feu). Avec cette méthode, on réussit presque toujours du premier coup mais on perd des points de vie. En arrivant à la salle du bassin, descendez l'escalier sur la droite. Flinguez les deux gorilles puis montez sur le toit de la construction au fond du jardin de Midas (**S3**). Un passage vous permet de rencontrer Midas et surtout sa main magique. Approchez-vous de la paume de la main par la droite ou la gauche et transformez chacun des lingots de plomb en or (pour une scène mortellement belle, **faites une sauvegarde** et sautez dans la main de Midas). Les trois lingots transmutés, revenez à la salle des leviers

La quatrième porte : YΩΩΩY
Montez en haut de l'escalier pour prendre les cartouches sur le balcon. Redescendez pour passer l'ouverture au milieu de l'escalier. Placez ensuite chacun des lingots d'or dans les trois niches : la porte de sortie sur la droite est ouverte.

LES SECRETS



Secret 1
Sautez sur le bassin. Plongez et ressortez dans la grotte à l'extrémité du bassin. En revenant sur la terre ferme, vous verrez une trousse de soins : pour la récupérer il faut passer par les rochers sur la droite en faisant des sauts au-dessus des pentes qui vous feront retomber dans l'eau.

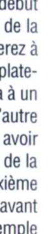
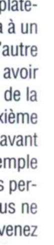
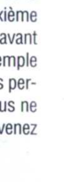
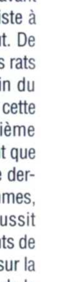
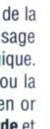
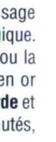
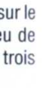
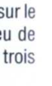


Secret 2
Sautez sur le bassin, allez un peu à droite de la corniche, tournez le dos au vide et sautez en arrière en vous accrochant. Lâchez-vous ensuite. On perd des points de vie mais on récupère une trousse de soins et des cartouches.



Secret 3
Quand vous entrez dans le jardin de Midas, allez tout de suite à gauche. Derrière l'arbre le plus près de la fontaine, il y a un levier. Actionnez-le pour ouvrir la grille sur la droite du jardin. Sautez pour passer les lames et récupérez le Magnum.






Niveau 8 : La citerne

Secrets : 3

Descendez dans le trou. Tuez le rat puis poussez le bloc de pierre pour arriver dans l'autre cellule. Poussez encore le bloc de pierre sous le levier pour pouvoir atteindre ce dernier et ouvrir la trappe. Récupérez la trousse dans la cellule d'où sont sortis les rats avant de passer par la trappe. De la passerelle, sautez sur la plate-forme à droite puis accrochez-vous à la fissure sur le mur et longez la paroi jusqu'à la plate-forme où repose la boîte de cartouches. Accrochez-vous à la deuxième fissure, allez sur la gauche et remontez dès que possible. Hissez-vous immédiatement sur le rebord au-dessus de vous et marchez afin de revenir sur vos pas, vers le début de la première fissure. Récupérez **la clé rouillée** (on la voit mal sur le sol), puis revenez à votre point de départ dans cette grande salle. Sur la gauche, il y a deux portes. Sautez sur les plates-formes pour atteindre la première porte à gauche et ouvrez-la avec la clef rouillée puis entrez. Sautez encore de plate-forme en plate-forme en chassant Pierre (increvable) pour atteindre la fissure au fond de la salle (sur la dernière plate-forme avant la fissure, en faisant un petit pas en arrière et en faisant un saut de l'ange sans élan on peut récupérer les cartouches sur la plate-forme en dessous de la fissure). Longez la fissure vers la droite. Descendez les pentes pour arriver en bas de la salle. Montez sur le bloc de pierre puis sautez sur les plates-formes jusqu'à celle sous la fissure, à droite. Accrochez-vous à la fissure et allez à gauche puis hissez-vous au niveau de la porte. Ouvrez la porte avec le levier. Faites un saut en diagonale pour évitez les pics et butez les rats. Vous arrivez dans une salle avec une clef en argent derrière une porte. Montez les marches puis sautez sur les blocs de pierre qui font le tour de la salle pour atteindre le levier. Actionnez-le puis redescendez pour prendre la clef d'argent.

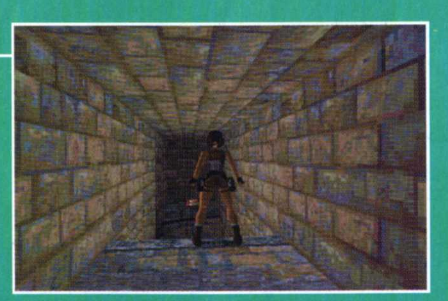
Sautez ensuite dans l'eau au centre de la pièce et nagez pour revenir à la piscine de départ (mémorisez le couloir par lequel vous êtes revenu dans la piscine car vous y retournerez). Allez jusqu'à la colonne de pierre en face du balcon (pas celui avec une porte fermée mais l'autre). Sautez sur le balcon et préparez-vous encore à chasser Pierre. Sautez au-dessus de la grille manquante, actionnez le levier qui montera le niveau de l'eau puis montez sur les blocs de pierre pour récupérer toutes les munitions et les trousses de soins oubliées dans cette pièce (**S1**). Redescendez pour plonger dans l'eau à l'endroit où manquent les grilles sur le sol et nagez sous l'eau jusqu'à l'autre pièce. Montez l'escalier, sautez de l'autre côté. Descendez sur la plate-forme en dessous et sautez pour vous accrocher. En vous hissant, vous découvrez une autre clef rouillée. Continuez d'avancer prudemment. Il y a un grand trou et un niche sur le côté gauche. Sautez dans la niche pour buter tranquillement les deux rats puis ressautez pour revenir. Tournez le dos au vide et sautez en arrière en vous accrochant et allez sur la gauche en longeant la fissure. Quand vous ne serez plus très haut, lâchez-vous puis descendez la pente. Vous rejoignez ainsi la grande salle du début, maintenant inondée. Tuez les crocos avant de vous jeter dans l'eau (**S2**) et repassez par la fissure dans la piscine. Maintenant que l'eau a monté, vous avez accès à une salle avec des rats et un levier sous l'eau. Tuez les rats pour prendre les objets qu'ils gardaient et actionnez le levier sous l'eau pour ouvrir la porte juste en dessous afin de prendre la clef d'argent et de revenir jusqu'à la salle centrale. Allez maintenant ouvrir la seconde porte près du point de départ avec la clef rouillée. Plongez pour récupérer la trousse de soins et la clef d'or puis passez la porte qui vient de s'ouvrir pour revenir dans la salle centrale. Nagez vers le deuxième balcon et grimpez pour atteindre les portes (**S3**). Utilisez les clefs d'argent pour ouvrir les portes. Grimpez ensuite sur les plates-formes pour atteindre la serrure de la clef en or (gare au gorille). Avant de redescendre, éliminez les lions.

Passez ensuite la porte et allez au fond en vous méfiant des fausses dalles cachant des pics. N'actionnez pas le levier mais faites le tour par la droite. Il y a derrière un bloc de pierre qu'il faut tirer et pousser afin de le mettre en place pour atteindre l'étage au-dessus. Prenez les trois objets à cet étage puis rapprochez-vous de la fenêtre à droite en vous méfiant des rats qui vont surgir dans votre dos pour vous pousser sur les lions. Quand vous aurez cartonné les rats, flinguez aussi les lions avant de descendre dans leur salle pour actionner le levier. Revenez à l'endroit d'où vous avez extrait le bloc de pierre, il y a une fosse derrière (on la voit mal) qui conduit au niveau suivant.

LES SECRETS

Secret 1

En haut de la pièce, là où vous trouvez une petite trousse de soins, il faut continuer à escalader (l'ombre au-dessus cache l'ouverture). Avancez jusqu'à la pente et, quand vous commencerez à glisser, sautez pour atteindre les cartouches sur le rebord de l'autre côté. Revenez en descendant la pente.



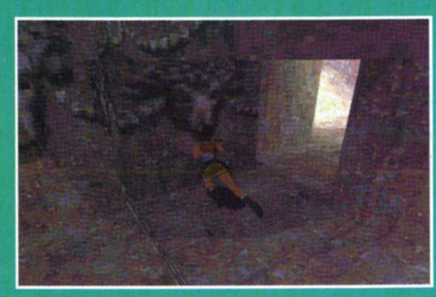
Secret 2

Dans la piscine centrale (avant que la salle soit inondée) identifiable par les grilles d'évacuation d'eau, un conduit immergé vous permettra de prendre des cartouches.



Secret 3

Avant d'ouvrir la première porte sur le balcon avec la clef en argent, poussez le mur de gauche avec l'image d'un bélier. Dans la salle secrète révélée, mettez-vous sous le balcon et sautez sur la pente puis sautez encore pour vous retrouver sur le balcon afin de prendre les objets.





NIVEAU 9 : LA TOMBE DE TIHOCAN

Secrets : 2

Nagez le plus loin possible et descendez à l'intersection pour atteindre un levier au bout d'un couloir. Actionnez-le pour baisser le niveau de l'eau puis revenez au premier levier que vous avez vu et actionnez-le. Dans la salle du fond maintenant ouverte, tuez le croco puis montez sur les blocs de pierre jusqu'au levier tout en haut. Actionnez le levier pour faire monter le niveau de l'eau. L'eau a fait monter un bloc de pierre (?!?), libérant un couloir où l'on peut prendre une trousse de soins. Montez ensuite sur le bloc de pierre pour aller dans le couloir. Plongez dans l'eau et suivez le couloir qui descend pour actionner un levier (dans l'autre couloir, le courant vous empêche d'avancer).

Le sens du courant est maintenant inversé et il vous permet de traverser le long couloir rapidement.

Remontez à la surface, tuez le rat puis tirez le bloc de pierre pour monter dessus. Allez sur la corniche en face de la sortie de gauche (**S1**) et sautez au bon moment pour ne pas vous faire découper par la lame. Avancez jusqu'au bord du vide, tournez-vous et laissez-vous tomber en vous accrochant puis longez le rebord vers la droite et hissez-vous dès que possible. Actionnez le levier au bout du couloir puis sautez dans la pièce qui s'est remplie d'eau et allez dans le passage juste au-dessous de l'endroit où vous êtes arrivé. Tuez le rat, plongez dans l'eau et ressortez dans la pièce avec les pics et le lion. Tuez le lion puis actionnez le levier qui se trouve dans le couloir : il ouvre la porte en fer dans la même pièce. Montez sur les blocs de pierre, tuez les deux gorilles avant de monter plus haut. Accrochez-vous à la fissure à gauche de la porte puis longez la fissure pour aller sous la porte et hissez-vous. Récupérez la grosse trousse de soins et la clef d'or et revenez en faisant un petit saut au-dessus de pics.

Toujours dans la même pièce, remontez sur les blocs de pierre et prenez le passage vers la salle suivante. Utilisez la clef d'or dans la serrure pour faire «flotter» les blocs de pierre et sautez sur eux pour atteindre l'autre côté. Dans cette salle, l'objectif est de récupérer les deux clefs rouillées pour ouvrir la porte aux deux serrures. Amenez le bloc de pierre successivement sur chaque des dalles portant des symboles pour ouvrir les portes autour de la pièce. Pour avoir la première clef, il faudra courir et sauter avant de vous faire écraser. Pour la seconde clef (la porte est en hauteur : utilisez le bloc de pierre comme escalier), il faudra sauter pour ne pas vous faire couper en rondelles par les lames.

Muni des deux clefs, ouvrez la porte en face de l'entrée puis descendez la longue pente (**S2**). Lorsque vous serez tombé dans l'eau, nagez tout droit et sortez de l'eau par la plateforme sur la droite. Montez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec un levier de l'autre côté d'un précipice. Utilisez la petite pente de votre côté pour sauter en face.

Actionnez le levier pour ouvrir le passage sous le temple puis plongez dans l'eau en dessous. Passez les grottes sous-marines pour atteindre le temple des deux centaures. Il y a un passage sous l'eau à peu près au niveau de la grande porte en fer du temple qui vous permet d'atteindre une salle avec un levier (la texture des rochers cache complètement ce passage, mais il se situe vraiment sous la porte du temple). Actionnez ce levier puis revenez devant les deux centaures : en vous approchant de la porte, l'un d'eux prendra vie. Vous pouvez le tuer ou alors foncer à l'intérieur du temple, où vous serez en sécurité.

Dans le temple, vous pourrez enfin tuer Pierre et prendre sur lui sa clef d'or et le deuxième Scion. Montez sur une des colonnes de pierre pour atteindre l'étage. Ouvrez la porte avec la clef d'or, prenez la grosse trousse de soins et redescendez. En passant la porte, vous changerez de niveau.

LES SECRETS

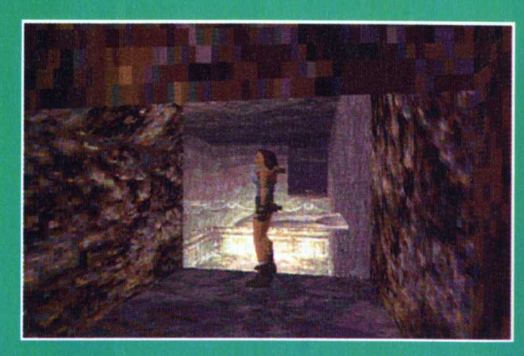
Secret 1

Allez dans la sortie à droite, flinguez Pierre et descendez l'escalier en évitant les lames. Dans la salle en bas tuez le croco, prenez les munitions. Mettez-vous en vue extérieure pour repérer les trois dalles spéciales sur le sol (il y en a une dans deux des coins de la salle). Passez sur les trois dalles pour ouvrir une porte dans cette salle vous permettant d'atteindre une pièce où il faudra sauter sur les pentes pour atteindre le sommet.



Secret 2

Il y a une salle secrète au bout de la pente sur la gauche. Pour l'atteindre, il ne faut pas se laisser glisser sur la pente mais sauter sur les bords de la pente. Devant l'entrée de la salle secrète, il faut se tourner de façon à avoir la dalle factice à droite puis il faut faire les sauts suivants : saut à droite, en avant, à droite trois fois, en arrière, à droite.



Niveau 10 : La cité de Kharmoon

Secrets : 3

Avancez tout droit jusqu'à la première salle avec une fosse. Il y a un levier dans le couloir dans le prolongement de la fosse. Montez sur la colonne de pierre au bout de la fosse et faites un saut long en vous accrochant pour atteindre le couloir du levier. La porte de la fosse s'ouvre alors et vous pouvez tirer le bloc de pierre. Vous pouvez ensuite tirer l'autre bloc de pierre au-dessus de la fosse en le faisant passer sur le premier. Vous pouvez maintenant sortir de cette pièce par l'autre côté en montant sur le second bloc de pierre (une panthère attend en haut). Prenez les deux objets sur la plate-forme au-dessus de votre tête puis allez prendre les cartouches dans le bassin près du Sphinx en remédiant au problème de la momie par une volée de pruneaux. Escaladez la statue du Sphinx et prenez la clé de saphir derrière sa tête puis redescendez et tirez le bloc de pierre qui se trouve entre ses deux pattes antérieures. Utilisez la clé de saphir pour ouvrir la porte. Montez dès que possible sur les statues de la pièce suivante pour tuer la panthère sans risque. Prenez le couloir au fond à droite et préparez-vous à l'assaut d'une autre panthère.

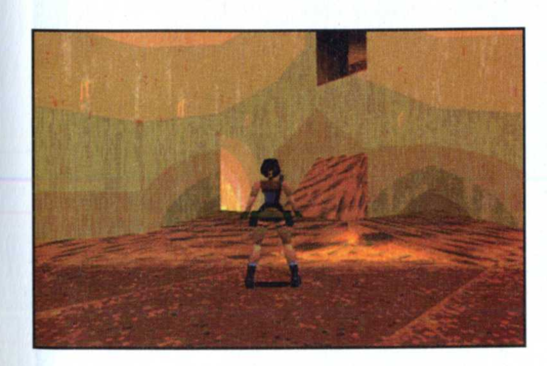
Vous arrivez ensuite dans une salle très grande. Tuez le croco puis descendez (**S1**). Récupérez la grosse trousse de soins dans le couloir près de l'endroit où vous avez sauté, puis allez dans le bassin en face de ce couloir. Tirez le levier au bout du couloir pour ouvrir la porte à côté puis passez la porte et sortez du bassin avant que le croco ne se fasse les crocs sur vous. Montez sur les corniches et tirez le bloc de pierre pour atteindre la petite salle en hauteur. Montez l'escalier à l'intérieur de cette salle et tournez-vous au bout puis sautez en vous accrochant. Vous découvrez un levier. Actionnez-le et revenez ensuite près du bloc de pierre. Il va falloir maintenant l'amener de l'autre côté de la salle afin d'atteindre la corniche avec un autre bloc de pierre. Quand vous serez sur cette corniche, poussez ce second bloc pour accéder à la salle au-dessus et actionnez le levier dans cette salle. Revenez au second bloc de pierre et positionnez-le de façon à pouvoir sauter sur la plate-forme dorée qui est apparue en haut de la salle de la piscine. Dans la pièce au-dessus, actionnez le levier puis sautez sur les plates-formes à gauche du rebord. Sautez sur le massif rocheux de l'autre côté. En descendant les pentes de ce massif, sautez sur le toit de la piscine pour récupérer les cartouches (**S2**) puis descendez au niveau de la piscine. Le fond de la piscine avec une statue du chat est ouvert : descendez par là puis prenez le couloir en face de la colonne du chat (l'autre couloir amène à la mort). Vous arrivez au-dessus d'une petite arène. Actionnez le levier dans le renfoncement, tuez les deux panthères puis descendez. Tuez les deux autres panthères qui surgissent, prenez la grosse trousse de soins dans le couloir où elles se cachaient puis montez sur le grand bloc de pierre et prenez le couloir (S3).

Armez-vous d'un gros calibre pour renvoyer en enfer la momie qui vous attend au bout du couloir. Prenez ensuite la seule sortie accessible et montez. Quand vous arriverez dans une salle avec un bloc de pierre, montez dessus pour prendre la clef de saphir. Montez ensuite sur le tas de sable pour sortir. Dans la salle suivante, sautez sur les plates-formes pour atteindre le levier dans le renfoncement sur la gauche. Lorsque vous l'aurez actionné, revenez sur vos pas en ressautant sur les plates-formes et en revenant à la salle où la momie vous a attaqué. Reprenez le seul passage accessible pour remonter dans la salle où il y avait du sable.

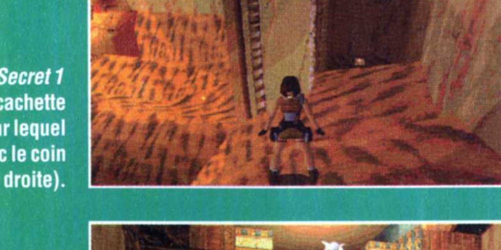
Rapprochez-vous du trou par lequel le sable s'est écoulé et sautez dedans (ne sautez pas sur la pente ou, vous devrez encore remonter). Vous découvrez ainsi une salle où il faut utiliser la clé de saphir pour passer au niveau suivant.



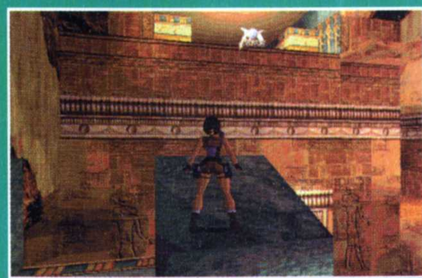




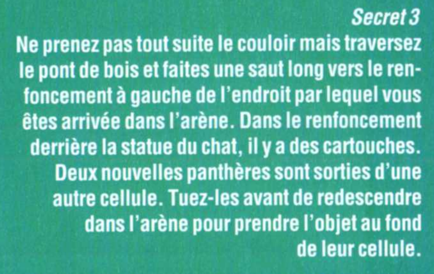
LES SECRETS



Secret 1
Quand vous serez descendue, allez à la cachette dans le coin de la salle opposé à celui par lequel vous êtes arrivée (c'est donc le coin au fond à droite).



Secret 2
Utilisez l'une des quatre pentes sur le toit de la piscine pour atteindre le portique au-dessous de la pente d'où roule la boule de pierre. Il y a des munitions sur le portique.



Secret 3
Ne prenez pas tout suite le couloir mais traversez le pont de bois et faites une saut long vers le renfoncement à gauche de l'endroit par lequel vous êtes arrivée dans l'arène. Dans le renfoncement derrière la statue du chat, il y a des cartouches. Deux nouvelles panthères sont sorties d'une autre cellule. Tuez-les avant de redescendre dans l'arène pour prendre l'objet au fond de leur cellule.





Niveau 11 : L'obélisque de Kharmoon

Secrets : 3

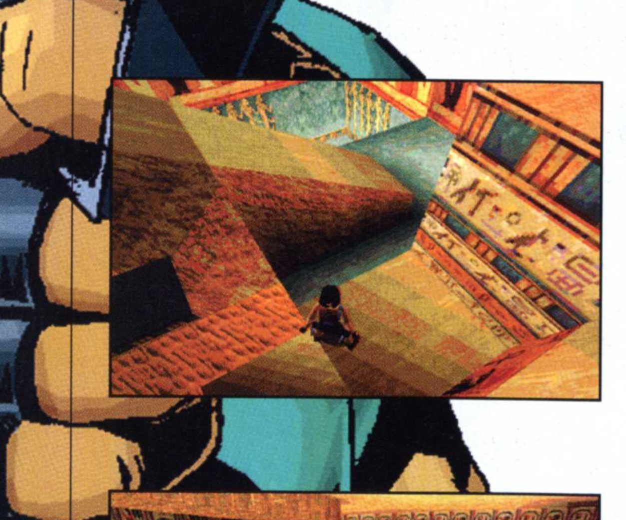
Descendez quelques marches de l'escalier et grimpez dès que possible sur le rebord gauche. Sautez par le trou sur la gauche et suivez le couloir jusqu'à la salle des quatre blocs de pierre. Tirez le bloc de pierre de pierre le plus à gauche pour libérer le couloir, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à la salle. En plus du croco et des objets abandonnés, il y a dans cette salle une clé de saphir (elle est sous l'eau, dans l'un des coins).



Quand vous l'aurez trouvée, revenez dans la salle précédente. Vous pouvez tirer les trois autres blocs de pierre si vous voulez prendre les objets dans les salles qui sont derrière, mais sachez que chacune des salles est défendue par une panthère. Revenez à la serrure qui se trouve près de l'entrée de la salle des quatre blocs de pierre et utilisez la clé de saphir. Cela ouvre deux passage : la porte juste à côté et la porte en hauteur dans la salle des blocs de pierre. Retournez dans cette dernière et poussez un bloc pour atteindre cette porte. Tuez la momie en haut de l'escalier puis actionnez le levier dans le renfoncement afin de baisser l'un des quatre ponts de la salle à côté. Allez sur ce pont pour récupérer le premier artefact (l'œil d'Horus) puis sautez dans l'eau. Prenez les cartouches au fond de l'eau et les cartouches sur le rebord au centre de la pièce. Passez ensuite par le couloir dissimulé entre les blocs de pierre sur le côté de la salle. Descendez la pente et avant d'aller plus loin, tuez les deux panthères. Entrez dans la salle et sautez de plate-forme en plate-forme pour monter tout en haut. Tuez la momie et actionnez le levier près des piliers, au pied de l'escalier. Utilisez la plate-forme à gauche du levier pour descendre récupérer les cartouches et la trousse de soins. Remontez puis prenez les escaliers (**S1**, **S2**) et tombez dans le trou de la salle au-dessus. Vous glisserez sur une longue pente qui vous amènera dans une salle apparemment vide. Près de la pente il y a des renfoncements, et dans l'un d'eux un levier. Actionnez-le pour transformer la longue pente en escalier.



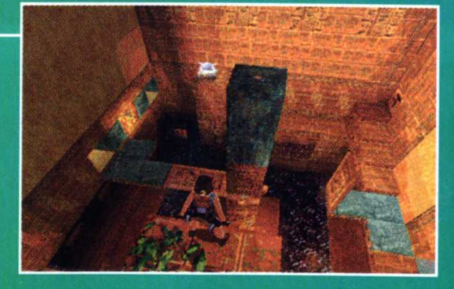
Montez quelques marches de l'escalier et sautez sur la plate-forme à gauche. Remarquez la seconde pente puis prenez la sortie sous l'escalier pour arriver à la salle des quatre ponts. Sautez à gauche et faites le tour jusqu'au pont pour prendre le deuxième artefact (l'Ankh). Revenez à l'endroit par où vous êtes arrivé et montez le petit escalier sur la droite pour actionner le levier (prenez au passage la grosse trousse de soins). Revenez dans la salle d'à côté : la pente s'est transformée en escalier. Montez cet escalier jusqu'à la dernière marche et sautez avec élan pour vous accrocher à la fissure sur le mur de droite. Longez la fissure et laissez-vous tombez sur la plate-forme. Descendez de la plate-forme et allez dans la petite salle pour actionnez le levier. Revenez à la plate-forme et montez l'escalier. En haut, hissez-vous dans la pièce et tuez la momie. Prenez la trousse de soin derrière la sculpture puis actionnez le levier afin de baisser le troisième pont. Actionnez le deuxième levier pour ouvrir la porte.



Passez la porte, ressautez dans le trou puis descendez l'escalier jusqu'au milieu et ressautez encore sur la plate-forme à droite. Repassez la porte sous l'escalier pour revenir dans la salle des ponts : vous pouvez maintenant prendre le troisième artefact (le sceau) au bout du pont. Faites ensuite le tour de la salle pour atteindre l'entrée du quatrième pont qui n'est pas encore abaissée. Allez sur la gauche, accrochez-vous au rebord et longez-le vers la droite. Hissez-vous (**S3**) puis avancez. Après avoir descendu le petit escalier, sautez sur le bloc de pierre à droite puis suspendez-vous au rebord et allez vers la droite. Lâchez-vous quand vous serez au-dessus de la plate-forme. Suspendez-vous au rebord de cette plate-forme et longez la deuxième fissure vers la droite. Lâchez-vous sur cette dernière plate-forme et allez actionner le levier pour abaisser le quatrième pont.

Retournez dans la salle, allez en bas en éliminant les momies puis remontez par les blocs de pierre jusqu'à la salle des ponts et prenez le dernier artefact. La porte sous la colonne centrale s'est ouverte : plongez dans l'eau et passez cette porte. Nagez rapidement dans le tunnel jusqu'à la piscine (il y a pas mal d'objets dans les renfoncements du tunnel, ainsi qu'au fond de la piscine). En sortant de la piscine, tuez la momie, prenez les cartouches sur le rebord et passez par le couloir en hauteur. Dans la salle au bout, il y aura une autre momie et une grosse trousse de soins. Prenez la sortie en montant sur les blocs de pierre et vous retombez dans la salle du Sphinx du niveau précédent. Prenez les cartouches derrière le bloc de pierre entre les pattes du Sphinx puis mettez les quatre artefacts sur la grande colonne près du Sphinx. Cela ouvre la porte vers le niveau suivant.

LES SECRETS



Secret 1

Au lieu de monter les escaliers, longez le rebord près des piliers et allez sur la dalle, de façon à être en face de la colonne au centre de la pièce des quatre ponts. Faites un saut avec élan pour vous retrouvez sur cette colonne. Plongez ensuite dans l'eau en dessous ou allez au secret 2.



Secret 2

De la plate-forme du secret 1, sautez avec élan vers la plate-forme où il y a la statue grise. Des objets sont déposés là.

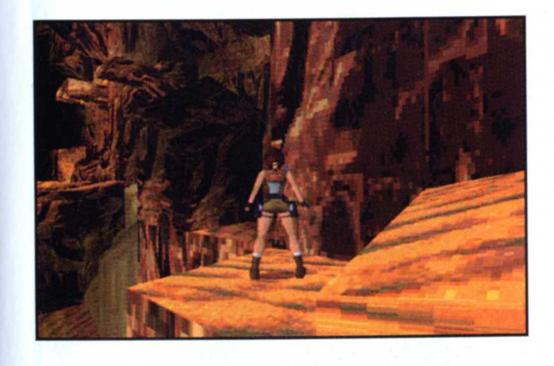
Secret 3

Dès que vous vous êtes hissée, sautez et accrochez-vous à la plate-forme au-dessus. Vous trouverez des munitions dans le couloir.

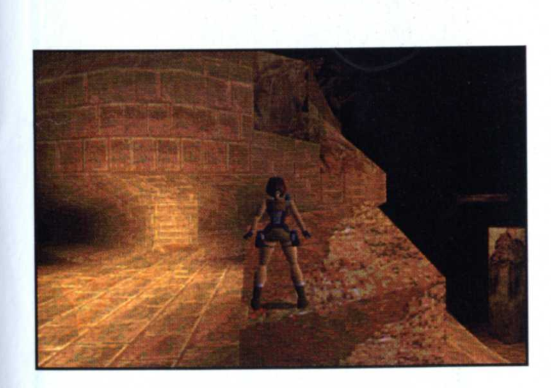
Niveau 12 : Le sanctuaire de Scion

Secrets : 1

Ramassez les munitions puis montez l'escalier en flinguant les deux momies. Vous arrivez sur le dos d'une statue gigantesque de Sphinx. Descendez en glissant sur le flanc de la statue par la gauche et allez vers les blocs rocheux face à la patte gauche du Sphinx (un monstre erre dans les parages). Escaladez les blocs et sautez autant de fois que nécessaire (il y a aussi une fissure à longer) pour atteindre le levier. Ce levier ouvre une porte en bas, près du flanc droit du Sphinx. Allez à cette porte et entrez dans le couloir. Vous arrivez à une intersection avec deux couloirs. Tournez le dos à celui de gauche et faites un bond en arrière : vous glisserez le long de la pente. Il faut s'accrocher au bout de la pente puis longer la fissure vers la gauche et se lâcher au-dessus de la plate-forme (si vous ratez, utilisez l'autre couloir pour revenir à l'intersection et recommencez). Quittez la plate-forme par l'autre couloir. Vous allez arriver à une intersection avec deux couloirs. Prenez celui de droite pour tomber plus vite dans l'eau et prenez la clé au fond de l'eau. Ressortez de l'eau par l'autre couloir et glissez de nouveau sur la pente mais cette fois-ci, sautez au bout de la pente avant de tomber à l'eau pour atteindre le pont en vous accrochant. Utilisez la clef dans la serrure pour ouvrir la porte à l'autre bout du pont. Tuez le Minotaure et prenez le symbole Ankh sur l'autel.



Revenez ensuite dans la salle du Sphinx en refaisant le chemin en sens inverse. Grimpez sur les colonnes à droite du Sphinx pour atteindre le pont de pierre en haut. Passez les lames en sautant, puis continuez à suivre le chemin pour actionner le levier au bout. Redescendez tout en bas en rebroussant chemin. Escaladez encore les rochers en face de la patte gauche du Shinx mais allez dès que possible vers la paroi rocheuse face au flanc gauche du Sphinx pour atteindre la porte ouverte. Poussez le bloc de pierre pour monter dans la salle, tuez le centaure et prenez le deuxième symbole Ankh sur l'autel. Sortez de la salle et au lieu de reprendre le chemin en sens inverse, allez sur la droite. Prenez la grosse trousse de soins et tuez le monstre sur le dos du Sphinx avant de descendre. Allez ensuite sur la tête du Sphinx en utilisant la petite pente sur son dos comme tremplin et placez les Ankh dans les deux serrures (**S1**). La porte au pied du Sphinx s'ouvre alors : allez-y. Vous tombez dans un bassin : nagez dans le couloir entre les pieds de la statue de droite. Actionnez le levier au bout du couloir, sur le mur à droite de la porte. Le courant va vous emporter.

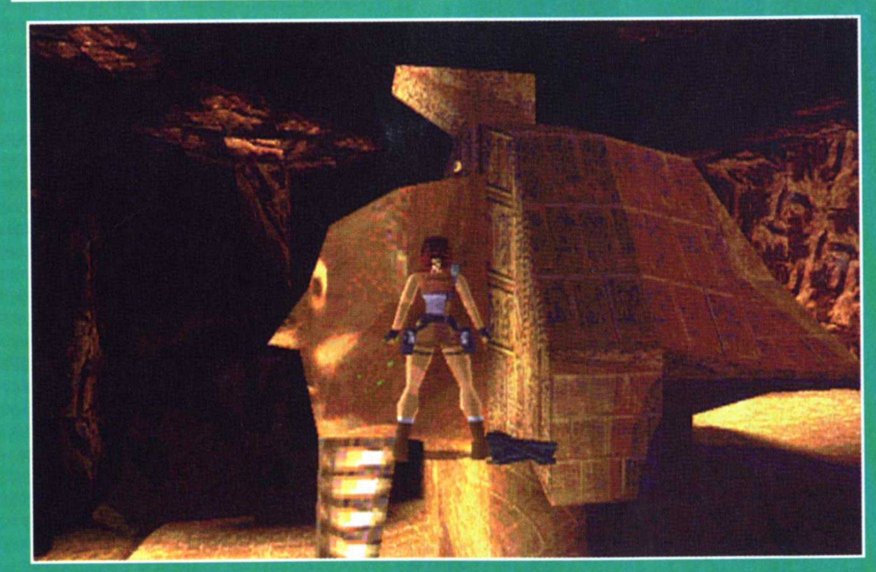


Sortez de l'eau et sautez sur les colonnes pour sortir de la salle. Vous arrivez sur une plate-forme au-dessus des deux précédentes statues mais le niveau de l'eau a baissé. Éliminez la créature volante puis descendez sur la tête de la statue et faites un saut avec élan pour plonger dans l'eau. Allez sur la statue de droite et actionnez le levier à la hauteur du coude gauche puis replongez dans l'eau et passez la porte entre les pieds de la statue de gauche. Remontez jusqu'à ce que vous arriviez au scarabée. Prenez-le et vous verrez la grille s'ouvrir. Tuez avec un gros calibre les nombreuses créatures puis allez ouvrir la grille de l'autre côté de la pièce. Descendez et grimpez par l'ouverture sur la gauche. Tuez l'homme de main et prenez le troisième Scion en haut de l'escalier sur la droite.





LES SECRETS



Secret 1

Il n'y a qu'un secret dans ce niveau mais c'est peut-être le secret le plus difficile du jeu. Quand vous êtes sur la tête du Sphinx, après avoir mis les clefs Ankh, allez sur la gauche de la tête jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Vous remarquerez que des cartouches flottent littéralement dans les airs (l'angle de vue peut faire croire que les cartouches reposent sur les plates-formes en face mais elles reposent en fait sur une dalle totalement invisible comme le montre la photo !). Faites un saut avec élan pour atteindre cette plate-forme invisible et vous aurez les UZIS et des cartouches. Sautez pour atteindre les plates-formes sur la paroi rocheuse.



NIVEAU 13 : LES MINES DE NATLA

Secrets : 3

Nagez jusqu'à pouvoir remonter à la surface. Regardez votre inventaire pour constater la disparition de vos armes : le but sera de les retrouver. Sur la droite, il y a une cascade, passez dessous. Dans le couloir derrière, actionnez le levier puis revenez dans l'eau et allez sur le débarcadère à gauche du canot. Prenez le couloir jusqu'à la salle avec le wagonnet. Tirez le bloc marron pour ouvrir le passage. Actionnez le levier au fond. Revenez dans le couloir derrière la cascade et montez jusqu'en haut. Faites un saut avec élan pour atteindre la plate-forme en face. Suivez ensuite les couloirs jusqu'à la construction minière. En entrant dans cette construction, vous découvrez une installation électrique qu'il faudra compléter avec trois fusibles. Allez dans la salle suivante et avancez sur les rails : la porte en bois au bout s'ouvrira à votre approche. Vous allez devoir passer une épreuve de rapidité. Placez-vous comme sur la photo puis appuyer sur la touche «haut» (avancer) et dès que Lara commence à courir, appuyez aussi sur la touche «alt» (saut). Lara va sauter automatiquement au-dessus des haies. Avant la dernière haie, vous devez aussi appuyer sur la touche «Droite» afin d'arriver sur le couloir à droite, sinon vous tomberez dans la lave (si vous ratez l'épreuve, le couloir à droite de la porte en bois vous ramènera au début). Dans le couloir il y a le premier fusible, avancez en faisant attention aux deux boules qui vont descendre la pente puis sautez dans le trou pour revenir vers la porte en bois. Utilisez le passage au-dessus de la porte en bois pour revenir dans la salle précédente. Tirez le cube pour monter sur le toit de la cabane entourée d'une barrière de sécurité. Sautez sur le toit et allez au bout : le toit va s'écrouler et vous tomberez dans le couloir en dessous. Actionnez le levier pour libérer le canot au début du niveau puis suivez le couloir pour revenir aux deux cabanes. Revenez au canot, montez dessus et sautez sur l'autre embarcadère. Passez au-dessus des caisses, et entrez dans le couloir. Le mur «Natla»(Atlan en verlen) endommagé est en fait une caisse qu'il faut tirer puis pousser sur la gauche. Tirez et poussez sur la droite la seconde caisse «Natla» que vous trouverez derrière puis actionnez le levier au fond du couloir. Retournez à l'autre débarcadère et dans la première salle vous constaterez que le chariot a bougé, dégageant l'entrée. Allez sur les rails et poussez la caisse Natla jusqu'au bout. Montez sur la caisse pour atteindre la niche au-dessus. Prenez les cartouches, actionnez le levier puis redescendez. Suivez le couloir pour arriver dans une grande salle avec le deuxième fusible juste à l'entrée. N'allez pas plus loin dans cette salle (vous n'avez toujours pas d'armes) mais revenez aux deux cabanes par le couloir sous la cascade. Allez dans le couloir sur la gauche pour arrivez au tapis roulant. Prenez le couloir à gauche du tapis et actionnez le levier au fond pour faire bouger le tapis. Récupérez le fusible qui a été ramené au début du tapis. Vous avez les trois fusibles : allez les placer dans le circuit électrique pour faire descendre la maison suspendue. Entrez dans cette maison (**S1**) pour retrouver vos pistolets puis retournez dans la salle du deuxième fusible et tuez le type pour reprendre les Magnums. Placez-vous ensuite près du bord face à la plate-forme avec le levier. Faites un saut long comme pour vous accrocher en face. Vous tomberez sur le plan incliné en dessous, sautez alors immédiatement pour atteindre le plan incliné en face et sautez encore pour vous accrocher à la fissure. Longez ensuite la fissure vers la droite et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Le couloir vous amène à un lac de lave. Sautez sur la plate-forme à gauche pour être devant un long tunnel inondé de lave avec quelques blocs de pierre. Il faut traverser ce tunnel en sautant sur les blocs les moins glissants (**S2**). Au bout du tunnel, suivez le couloir sur la gauche en faisant attention à bien sauter au dessus de la lave. Vous êtes maintenant dans la salle des caisses de TNT. Amenez la caisse de TNT usée dans la salle contiguë et sautez de cette caisse vers l'ouverture sur la gauche. Remontez la longue pente jusqu'au puits de lave. Sautez sur l'un des rebords du puits et attendez que la boule passe avant de sauter de l'autre côté. Suivez le couloir qui vous ramène à la salle où vous avez tué l'homme. Prenez le chemin à droite pour actionner le levier et revenez à la salle où vous avez tiré la caisse de TNT. L'explosion de la caisse a ouvert un passage dans le fond de la salle où vous pouvez passer en quelques sauts. Dans la salle suivante, vous devez tuer le garçon en skateboard et lui prendre ses Uzis. Faites le tour de la salle pour prendre les cartouches des Uzis (**S3**) et sortez par le couloir au fond. Évitez les boules qui dévaleront la pente, prenez le couloir au fond à gauche et grimpez. Continuez de monter dans la salle suivante jusqu'à dans une salle marron. Poussez deux fois le bloc de pierre, allez dans le renfoncement à droite, montez, poussez l'autre bloc. À gauche du bloc il y a une porte et à droite un trou. Sautez dans le trou et tirez le bloc de pierre de cette salle une fois. Revenez au premier bloc et poussez-le une troisième fois puis allez dans le renfoncement sur la gauche actionner le levier. Retournez au second bloc pour passer la porte à gauche. Descendez le couloir, approchez de la première porte pour qu'elle s'ouvre, actionnez le levier. Revenez au premier bloc et passez la porte près du levier. Tuez le sbire, montez sur le portique de l'entrée du temple puis sautez sur les marches dans le toit du temple. De la dernière marche, sautez vers la paroi à gauche du temple. La glissade va vous amener devant l'entrée d'une grotte. Actionnez le levier dans cette grotte puis allez dans le bâtiment qui était fermé devant le temple. Prenez la clé de Pyramide et utilisez-la pour ouvrir la porte du temple.

LES SECRETS



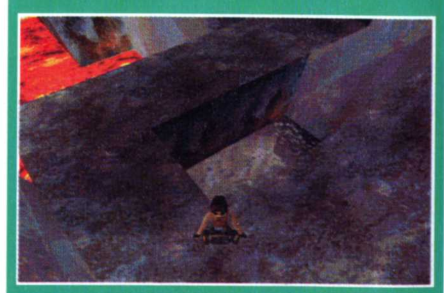
Secret 1

Grimpez sur la maison que vous venez de faire descendre. Sautez dans la grotte . Hissez-vous dans l'ouverture sur la droite. Avancez. La porte s'ouvre, glissez sur la pente derrière la porte, sautez sur la pente en face, laissez-vous glisser en arrière et accrochez-vous avant de tomber dans la lave. Hissez-vous et sautez en arrière pour revenir sur la première pente : la planche en bois reviens en position ! Hissez-vous au dessus pour arriver dans la salle secrète.



Secret 2

Lorsque vous serez sur la deuxième colonne de pierre au début du tunnel, il y a un couloir sur la droite. Sautez pour y arriver, poussez le bloc de pierre puis passez entre la boule et la paroi. Récupérez les objets et grimpez par l'ouverture au-dessus. Dans la salle suivante, tombez dans l'un des trous pour revenir devant le tunnel de lave.



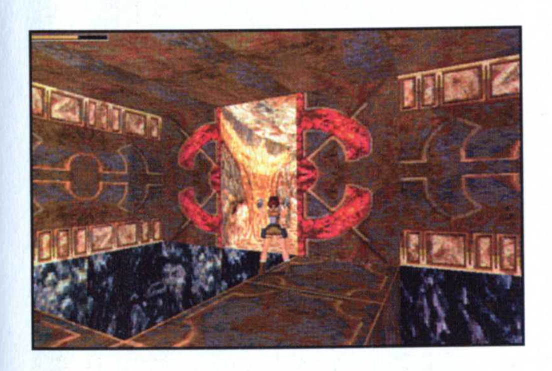
Secret 3

Il y a un bassin dans la salle des colonnes, vers la gauche quand on arrive. Plongez dedans et nagez vers la porte pour qu'elle s'ouvre. Prenez les objets puis ressortez en sortant par les marches au-dessus de la porte.

Niveau 14 : L'Atlantide

Secrets : 3

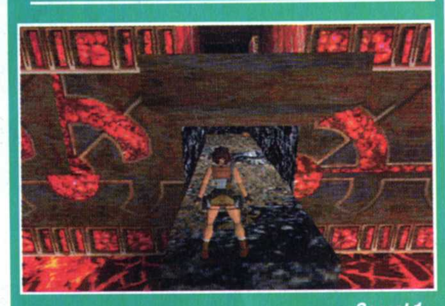
Avancez dans la salle des œufs et tuez les créatures qui vont en sortir. Prenez le couloir au fond à gauche et montez à l'étage. Actionnez le levier qui se trouve dans un des coins pour ouvrir la porte en face. Actionnez le second levier pour ouvrir l'autre porte de cet étage et descendez l'escalier en activant au passage le dernier levier. La porte de sortie de la salle des œufs est maintenant ouverte et vous pouvez passer. La salle suivante est inondée de lave. Sautez sur la plate-forme à droite (**S1**) puis passez les lames d'acier en courant. Vous arrivez dans une grotte avec une passerelle transparente. Allez au bout de la passerelle, tournez-vous vers la droite, rapprochez vous du bord puis faites un pas en arrière (touches «arrière+lent») et courez vers l'avant : vous tombez directement dans le couloir sous la fissure. Actionnez le levier dans le couloir pour ouvrir la porte et allez au bout du couloir pour revenir à la passerelle. Sautez sur l'autre passerelle, éliminez la créature et avancez. Voilà une épreuve de rapidité. Plongez dans l'eau et actionnez le levier au fond à droite de la pièce. Montez sur le bloc de pierre le plus haut au début du bassin. Faites un saut long pour sauter sur la première marche taillée dans la pente et un deuxième saut dans la marche à côté pour ne pas vous faire écraser par la boule. Faites un saut long pour atteindre l'autre marche à droite et un autre petit saut sur la marche d'à côté pour ne pas vous faire écraser. Faites un saut vers la paroi à droite (**S2**) de la pente pour glissez en bas juste devant la porte encore ouverte et passez. Si vous n'avez pas été assez rapide, la porte est fermée, mais il suffit de replonger dans l'eau pour actionner le levier et recommencer l'épreuve, le danger des boules en moins puisqu'elles ont déjà descendu la pente. Dans la salle suivante, sautez sur les plates-formes pour atteindre la sortie en face. Montez la longue pente en évitant de tomber sur les pics et jetez-vous dans l'eau au bout. Nagez tout droit sous l'eau et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Passez la porte et remontez à la surface. Le couloir se termine par une plate-forme. Sautez sur la plate-forme à côté, plongez encore dans l'eau et revenez à la surface dans une salle à cinq leviers. Du côté des trois leviers, il faut actionner le levier du milieu et celui de gauche. Du côté des deux leviers, actionnez celui de gauche. Replongez dans l'eau et nagez dans le couloir qui n'est plus bloqué par les trois portes. Vous ressortiez dans un couloir avec un intersection et un levier. Actionnez le levier et entrez dans la salle : une boule va bloquer la sortie. Amenez le bloc rocheux de cette salle sur la trajectoire qu'a prise la boule : si vous le placez bien, il empêchera la prochaine boule de bloquer la sortie. Revenez par l'autre couloir au levier. Actionnez de nouveau le levier pour entrer dans la salle de la boule : la boule reste bloquée et vous pouvez passer. Suivez le couloir jusqu'à la plate-forme et sautez sur l'autre plate-forme. Dans la salle qui suit, tuez les deux créatures qui sortiront des œufs puis mettez-vous de façon à glisser sur la pente et à sauter au dernier moment pour arriver sur les marches de l'autre côté. Le couloir vous amènera dans une salle avec un chemin au centre trop pentu pour vous amenez de l'autre côté. Sautez dans le renfoncement à gauche puis sautez encore sur la plate-forme à gauche. Le couloir vous permet d'arriver à un endroit où vous pouvez sauter sur le milieu du chemin central. Sautez maintenant de l'autre côté de la salle et actionnez le levier puis suivez le chemin du côté droit de la salle jusqu'au bloc. Tirez le bloc, passez la porte et vous allez arriver au bout du chemin central : tuez les monstres puis sautez dans le passage sur le côté gauche. Grimpez sur les grandes marches pour arriver encore sur une plate-forme au-dessus de la salle centrale d'Atlantis. Sautez sur l'autre plate-forme et suivez le couloir. Sautez sur la plate-forme de votre côté de la salle pour actionnez le levier. Sautez ensuite sur les piliers pour atteindre le couloir au milieu de la salle et activez le levier. Revenez dans la salle des piliers : sautez sur le pilier à gauche puis sur le pilier le plus haut. De là, faites un saut de l'ange avec roulade (shift+ctrl+alt avec élan) sur le pilier le plus proche puis, avec quelques sauts, rejoignez la sortie. Suivez le chemin un peu raide dans la salle suivante (**S3**) en tuant les monstres. Continuez tout droit jusqu'à une coulée de lave et un levier. Actionnez le levier et courez jusqu'à la porte qui s'est refermée puis grimpez par l'ouverture au-dessus pour vous échapper sans être grillé. Le couloir vous ramène dans la salle centrale : sautez sur l'autre plate-forme. Dans la salle où vous arrivez, il y a une pente et des sarbacanes qui tirent. Montez la pente jusqu'aux lames et sautez sur le côté pour que la boule libère le chemin. Recommencez à monter la pente jusqu'au bout. La salle paraît sans issue mais, en poussant deux fois le bloc de pierre de gauche, vous pouvez continuer votre chemin jusqu'à une porte entourée de deux leviers. Actionnez le levier de gauche pour tomber sur une pente : dès que vous glisserez près du bord, sautez avant d'être empalée. Allez au bout du couloir et grimpez par l'ouverture au fond de la salle. Actionnez le vrai levier d'ouverture de la porte sur votre passage puis continuez jusqu'à revenir à la porte. Tuez le monstre de la prochaine salle pour actionner le levier au fond. Descendez la pente et tuez les deux monstres mais laissez tranquille le troisième : c'est le double de Lara que vous ne pouvez blesser mais qui vous tire dessus si vous tirez sur lui. Le but est de faire tomber ce double dans la trappe sur la plate-forme à droite en entrant. Il faut donc que montiez sur cette plate-forme grâce aux piliers et que vous actionniez le levier puis que vous alliez rapidement sur la plate-forme en face (la pièce est symétrique sauf pour le levier et la trappe) afin de vous placer de manière à ce que votre double tombe dans la trappe ouverte. Retournez sur la plate-forme de la trappe et passez la porte qui est apparue. En haut du couloir, tuez le Minotaure et l'autre monstre. Une nouvelle épreuve de rapidité : actionnez le levier au fond à droite de la salle et courez activer le levier au fond à gauche. Courez maintenant sur le pont apparu au-dessus de la lave, au centre, avant qu'il ne redescende. Vous êtes dans la salle des Scions : montez sur la petite pente et tentez de les prendre pour changer de niveau.







LES SECRETS



Secret 1

Au lieu de sauter, mettez-vous le dos au bord de la plate-forme et laissez-vous tomber en vous accrochant. Lâchez-vous puis accrochez-vous immédiatement à la plate-forme en dessous et hissez-vous. Suivez le couloir en prenant les objets et vous arriverez de l'autre côté de la salle de lave.



Secret 2

Quand vous serez sur la dernière marche, au lieu de sauter vers la paroi à droite pour rejoindre la porte. Faites un petit saut vers la diagonale haut-gauche pour atteindre une marche de la même couleur que la pente. Continuez à sauter sur les autres marches dissimulées pour atteindre la grotte en haut à droite de la pente.



Secret 3

Dans le couloir avant la longue salle montante, il y a une dalle. En passant sur cette dalle, vous ouvrez une porte en haut de la salle montante, sur la droite. Il faut courir pour y arriver mais on peut recommencer aussi souvent que l'on veut.

Niveau 15 : La grande pyramide

Secrets : 3









Vous commencez ce niveau par un combat contre une créature gigantesque : tuez-la avec le fusil à pompe ou les Uzis (il faut sauter autour d'elle en tirant). Prenez les nombreuses cartouches de UZI puis passez la porte qui s'est ouverte et suivez le couloir rouge sang jusqu'en bas. Poussez le bloc rocheux trois fois pour atteindre le couloir qui remonte. En haut de ce deuxième couloir, poussez le second bloc rocheux une fois. Montez dessus pour atteindre la sortie au-dessus. Passez en courant sur la dalle factice et à travers les lames pour arriver à une intersection. Allez dans le couloir à droite et poussez à fond le bloc qui se trouve en bas de la pente. Revenez à l'intersection et allez dans le couloir de gauche. Passez au-dessus du bloc que vous venez d'amener dans cette salle et poussez-le sous le levier en bas de la pente de gauche. Revenez à ce levier en prenant le couloir qui n'est plus bloqué par le bloc. Actionnez le levier et passez le couloir jusqu'à une salle avec deux pentes inclinées qui plongent dans la lave. Sautez dans les marches sur ces deux pentes pour atteindre le fond de la salle (**S1**). Montez dans le couloir suivant et rebroussez chemin pour vous abriter dès que la boule roulera. Remontez ensuite le couloir une fois le danger passé. Refaites la même opération avec la boule qui se trouve un peu plus haut dans le couloir. Finalement, au bout du couloir vous arrivez à une dalle qui s'effondre (marchez dessus et faites un saut en arrière pour ne pas tomber avec). Descendez en vous accrochant et vous reviendrez dans la salles des Scions. Tirez au pistolet dans les Scions pour détraquer la machine infernale et sortez par le pont qui vous a permis d'arriver pour la première fois dans cette pièce. Remarquez que la lave à droite sous le pont s'est refroidie : sautez dedans puis descendez par l'ouverture qui se trouve dans cette lave solidifiée. De la plate-forme où vous tomberez, sautez pour vous accrocher à la fissure dans le mur et longez la fissure vers la droite (on ne peut rien faire contre les tirs de sarbacane). Au bout de la fissure, lâchez-vous et sautez immédiatement pour ne pas tomber dans la lave.

La salle suivante, descendez la pente par la droite pour qu'une boule dévale la pente. Mettez-vous ensuite à droite de la lame et faites un saut avec élan en diagonale pour atteindre la zone sans pics. Marchez lentement au milieu des pics jusqu'en haut d'une pente qui fait face à une rangée de trois dalles factices. Pour passer, il suffit de faire un saut en avant sur la dalle factice la plus à gauche puis un sur le côté droit et enfin un autre saut en avant pour atteindre la sortie. Vous êtes maintenant devant une longue salle qu'il faut traverser en sautant de pente en pente (**S2**) puis en s'accrochant à la fissure au bout. Longez la fissure sur la droite et lâchez vous sur la première plate-forme. Courez sur les dalles factices et prenez le couloir sous la lame-balancier. Descendez le couloir sans vous arrêter pour ne pas vous faire écraser (vous allez glisser sous une autre lame) et sautez au dernier moment pour atteindre la plate-forme en face. Descendez cette plate-forme et vous arriverez dans une salle avec une porte fermée au fond. Traversez cette salle par le milieu en courant et en sautant pour ne pas être tué par les coulées de lave qui vous surgir par les côtés. Actionnez le levier pour ouvrir la porte et avancez vers la droite pour attendre que la porte se referme. Courez ensuite jusqu'au rebord pour que la boule passe au dessus de votre tête. Faites un saut sans élan à partir du bord et accrochez-vous de l'autre côté : la seconde boule passe au dessus de vous. Hissez vous et avancez dans le couloir à droite. Passez la longue salle remplie d'eau en sautant sur les colonnes et en restant toujours sur les côtés pour ne pas être brûlé par les flammes. Vous arrivez dans une salle avec un balancier : il faut vous laisser tomber dans le puits qui se trouve en dessous (**S3**). Nagez jusqu'à la sortie : vous arrivez dans la salle du combat final avec la grande prêtresse. Éliminez la (elle simulera la mort à un moment du combat) puis commencez l'ascension en passant par les couloirs dans les murs et les plates-formes pour quitter la salle par la sortie au sommet.

Bravo, vous avez terminé un jeu assez difficile.

Voilà, vous êtes parvenu au bout de l'un des meilleurs jeux d'arcade de l'année sur PC et il va vous falloir ronger votre frein pendant au moins un an car, si la suite est déjà en préparation, la sortie n'est prévue que pour fin 1997 !

LES SECRETS



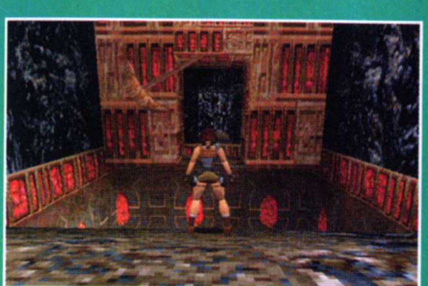
Secret 1

Lorsque vous sauterez pour atteindre la quatrième marche taillée dans les pentes, un pont se lèvera au début de la salle. Sautez pour revenir au début de la salle et sautez sur le pont. Au bout du pont, il y a la pièce secrète. Prenez les objets puis actionnez le levier deux fois (c'est-à-dire qu'il faut le baisser puis le remonter). Revenez sur le pont et sautez pour revenir au début de la salle.



Secret 2

Au lieu de sauter sur les pentes devant vous, sautez en diagonale sur la fissure à gauche (elle commence juste au rebord de la plate-forme où vous êtes). Longez la fissure vers la droite pour atteindre la plate-forme en face. Pour redescendre, mettez-vous le dos au vide et sautez en arrière pour revenir sur les pentes en dessous.



Secret 3

Le secret se trouve dans la grotte de l'autre côté de la lame-balancier. Cela paraît difficile à atteindre mais c'est un jeu d'enfant : faites un saut de l'ange avec élan jusqu'à la dalle factice puis immédiatement un saut sans élan et accrochez-vous au rebord (il faut laisser la touche «Avancer» maintenue pour faire le deuxième saut dans la foulée). Vous serez surpris de ne pas entendre la petite musique pour ce secret : c'est tout simplement un BUG !!! .

S.O.S

C'est plus fort que toi...

L'homme s'approcha avec respect de l'ordinateur centralisateur de données (OCD) : un monstre de technologie qui avait ingurgité la somme des connaissances humaines. Finalement, il se décida à lui poser LA question : *"comment obtenir le balai-brosse dans Les Chevaliers de Baphomet ?"* L'OCD resta silencieux un moment, fit un drôle de bruit, puis sortit : "**Vous pouvez répéter la question ?**"... et la lumière s'éteignit. Bon, je crois que je vais continuer à écrire au courrier des lecteurs de PC Soluces !

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce cas la référence de la question) à :

PC SOLUCES, rubrique SOS, 92-98 bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY CEDEX

Bien sûr, nous ne passons que les questions/réponses les plus précises (pour les demandes de solutions complètes, utilisez seulement le sondage afin de guider notre choix des solutions à traiter).

Réf. 0801 - Beneath a steel Sky

Que dois-je faire après avoir percé la grille de la cave du club Saint-James ?

Riton Melon

Réf. 0802 - Indiana Jones 4, Sam'n'Max

Après avoir triomphé de tous les dangers dans Indiana Jones 4, je reste bloqué sur ce #@&% de colosse : il y a un axe, un trou pour mettre les perles, mais que faire ? Et dans Sam'n'Max, ce n'est pas mieux car Max est prisonnier dans le Water Golf et je n'arrive pas à le délivrer.

Bidule

Réf. 0803 - Fade to Black

Je suis bloqué par l'énigme de la pyramide (le chemin de l'oracle). Quelqu'un de sérieux et de serviable pourra-t-il m'aider ?

Fabian

Réf. 0804 - Indiana Jones 4

Je n'arrive pas à faire rouler le gros rocher sur le chanteur et il commence sérieusement à me casser les oreilles. Que faire ? (NDLR : met des boules Quiès)

Indiana Jones

Réf. 0805 - Dungeon Master 2

Du tableau 19, je prends le passage direct pour le tableau 12. Là, il y a un téléporteur. Comment l'utiliser pour aller au tableau 2 ?

Thierry Rousselot

Réf. 0806 - Daedalus Encounter

Je suis coincé dans le labyrinthe. Y-a-t-il une sortie ?

Christophe Hyron

Réf. 0807 - Indiana Jones 4

Ne connaissant pas le nom du dialogue perdu de Platon, je n'arrive pas à entrer dans la pyramide. Un philosophe érudit (NDLR : cela va souvent de pair) saura-t-il me renseigner ?

The Vietnam Gillous

Réponse à Mme Le Guen, réf. 0417

Pour terminer **Ween**, ramassez le bambou à droite du pendule, cliquez sur les leviers pour les descendre puis les remonter tous, en commençant par la droite (c'est l'ordre des serpents). Cliquez ensuite sur la gravure et formez le premier prénom avec les lettres ("Djel"). Mettez le cœur dans l'orifice et prenez le couteau. Utilisez deux fois le couteau sur le bambou pour obtenir une flûte et appelez Urm qui donnera la lettre manquante de la gravure. Mettez la lettre en place et faites le deuxième prénom ("Azeulisse"). Il ne reste plus qu'à prendre la statuette et à la déposer sur la première niche. Une fée apparaît et vous donne les grains de sable que vous déposerez dans le Revuss !

Doc Soluces

Réponse à Manu, réf. 0503

Pour reprendre le ballon après te l'être fait voler dans **Goblins 2**, Wim doit entrer par la porte à côté de la fenêtre où se trouve le voleur du ballon. Fin entre par la porte du haut. Le voleur s'enfuit alors par le bas et Fin le pousse pour récupérer le ballon (synchro délicate !). Utilise Fin (ou le basketteur) pour lancer le ballon dans le panier, puis fais sauter Wim au moment où le ballon rebondit, le ballon actionne le maire.

MCR

Réponse à J.-B. Delaporte, réf. 0504

Pour utiliser le rayon d'**Eternam**, il faut enlever la tête de la statue dorée, éliminer le nid de serpents mais pas l'abeille, parler au miroir mural, récupérer les morceaux, descendre puis prendre à gauche, ramasser toutes les statuettes, combattre les araignées dans la salle des héros, poser le gros morceau de miroir sur le sol, actionner le piège, continuer vers le bas et se débarrasser des quatre abeilles, avancer pour trouver le couteau, l'utiliser au-dessus du verre, déposer les trois statuettes (orange, jaune et bleue) dans la salle où se trouvent les grosses statues cuivrées, remettre les autres statuettes dans leur niche respective, retourner dans le couloir des fresques, poser un petit morceau de miroir et les autres morceaux en suivant le faisceau.

Doc Soluces

Réponse à la famille Girard, réf. 0510

La main coupée d'**Alien** se trouve dans la salle avec toutes les caisses sur la droite et l'escalier sur la gauche. Il faut se tenir face à l'escalier et faire demi-tour pour trouver un sas. Ouvre le sas pour découvrir le cadavre puis sélectionne la fille comme personnage actif pour examiner le corps et lui "emprunter" sa main.

Ripley

Réponse à Hug, réf. 0516

Pour libérer et ressusciter l'homme de **Veil of Darkness**, demande une pipe à Kirill puis une allumette au barman. Achète une lanterne au magasin, allume-la, retourne devant l'homme prisonnier dans l'arbre et lance-lui la lanterne allumée. Ramasse ensuite les cendres et va parler aux trois types dans la taverne pour connaître l'emplacement du camp de gitans. Vas-y pour demander à la voyante le paquet d'Édouard. Reviens au village et entre chez Edouard grâce à la clef du paquet. Descends et pousse la petite étagère pour aller dans les catacombes. Ramasse tout (surtout la bouteille). Reviens à la taverne et discute avec le barman pour avoir la coupe. Va au monastère et demande au moine de ressusciter le mort.

Un autre tueur de vampires

Réponse à Mathias Colleau, réf. 0712

Pour trouver la cage du perroquet de **Lost in Time**, il faut ouvrir avec le passe (trouvé dans le cellier, en utilisant le tire-bouchon dans l'orifice du poteau) la porte à côté de la sortie de l'entrepont (près de la cabine d'Oswaldov) : au fond de la pièce, derrière le rideau, il y a la cage.

Pour le phonographe, prends le poinçon dans le tiroir du secrétariat de cette même salle. Retourne dans la cabine du capitaine en utilisant la poudre de riz sur le poteau du cellier (la poudre de riz est dans le coffre de la cale de droite). Remonte et va dans la salle du lavabo, utilise le poinçon sur l'empreinte près du placard et il s'ouvrira. Prends alors dans le fumoir le phonographe derrière le bar ainsi que le disque sur la table.

Renaud

Réponse à Frédéric Allegre, réf. 0714

Pour obtenir la Moonstone dans **Kyrandia**, il faut trouver la pièce d'or dans le labyrinthe et revenir dans la forêt jeter la pièce dans le puits. Pour le panneau mural de **Myst**, il faut regarder de très près les deux escaliers souterrains après avoir rétabli l'électricité.

Batman

Réponse à A.-L. Gutbub, réf 0717

Dans **Return to Zork**, il faut prendre le thermos (Thermozz ?) dans la cuisine de la ferme de Snoot, aller dans l'étable, brûler une poignée de paille pour se réchauffer les mains, traire trois fois la vache grâce au thermos (il faut donner entre chaque traite une carotte à la vache). Ainsi, on a les trois rasades de lait pour traverser le bois des Murmures.

Batman

PS. Compléments de réponse

Réf. 4020 - Myst.

Même sourd, vous pouvez terminer Myst. Il suffit de noter l'emplacement de chaque note sur le piano et de le reporter sur le tableau. Ex : la première note est la 8e sur le piano, il faut donc monter de huit crans le premier levier, et ainsi de suite.

Frédérique Martel

Réf. 0604 - Shadow of the Comet.

La troisième colonne doit être bougée **DEUX FOIS** et la troisième ligne aussi. Tout le reste est bon.

Bidule

Réf. 0808 - Ultima I

Comment terminer le jeu une fois qu'on est Space Ace ?

MCR

Réponse express : Sur l'île Proxima, achète le sèche-cheveux de l'homme au complet gris, puis au nord-ouest, dans la maison au mur explosé, donne le sèche-cheveux au savant contre… le Proto-Pack !

Réf. 0809 - Lure of the Temptress

À peine l'aventure commencée, je suis bloqué dans la deuxième pièce, c'est fort, non ?

P. Doublet

Réf. 0810 - Dragon Lore

Les arbres morts au bord du ravin résistent à ma hache Diakonov. Un aventurier à la main verte aurait-t-il la solution à mes problèmes de jardinage ?

Bosle

Réf. 0811 - LBA

Comment se procurer le Proto-Pack ?

Dabovil le magnifique

Réf. 0812 - Big red Racing

Existe-t-il dans ce superbe jeu des Cheat Codes, des voitures cachées, des circuits secrets, des parties gratuites, des réductions pour les concerts… ?

Little purple Stéphane

Réf. 0813 - Sam'n'Max

Que faire avec les gros aimants du vortex mystérieux et à quoi servent les jumelles de la pelote de corde ?

Pierre

Réf. 0814 - The big red Adventure

Je suis avec Doug et je n'arrive pas à trouver le mot de passe pour les Trotsky Games. C'est le nom du ténor qui chante avec Donna Fatale, mais comment l'obtenir ?

Raptor

Réf. 0815 - LBA

Comment aller au désert de la feuille blanche ?

Alexandre Axiotis

Réponse express : Tu as dû oublier de parler à l'astronome. C'est un "bouboule" qui vit sur l'île Proxima (on entre dans sa maison par la grille en 11, page 27 du PC Soluces n° 5).

Réf. 0816 - Startrek 25th Anniversary

Que faire dans la mission 1 après avoir pénétré dans la grotte grâce à la main du robot Klingon ?

Alex, amiral de la Starfleet

Réf. 0817 - Ravenloft

Je ne trouve pas le bijou merveilleux que le bijoutier fantôme a caché sous la maison à la trappe, dans le village Barovie.

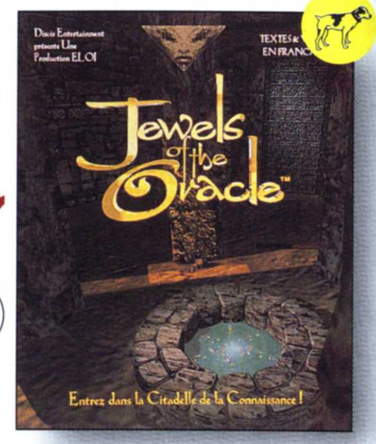
Mad Reidon

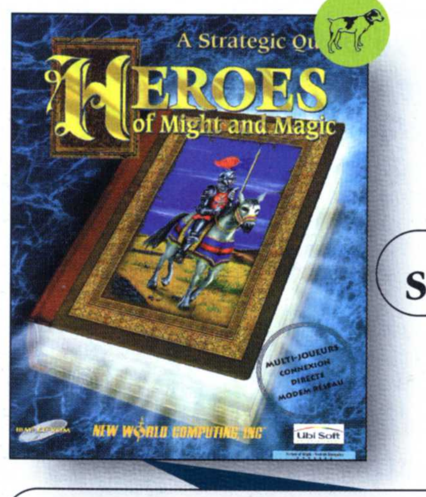


Nous étions au mois de décembre, la tendance était au froid et le Père Noël allait réaliser sa tournée annuelle... C'est à ce moment-là que je livrai les astuces de ce numéro au rédacteur en chef. Il inspecta le tout et resta quelque peu perplexe. «C'est vieux, le Père Noël ! Trop vieux ! Personne n'y croit plus ! On va pas le mettre, ton patch pour la hotte infinie !». J'ai eu beau m'insurger, lui expliquer qu'il existait vraiment et que je l'avais vu. Mais rien à faire ! Alors tant pis, à défaut de récupérer les jouets par milliers, je vous ai tout de même mis une sélection d'astuces pour un grand nombre de jeux récents ou un peu plus anciens. Dommage pour le cheat mode du Père Noël! Ne vous en faites pas, j'essaierai de le passer en décembre 97... En attendant le prochain numéro, je vous souhaite une bonne année et je bois (pas mal !) à votre santé !

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection

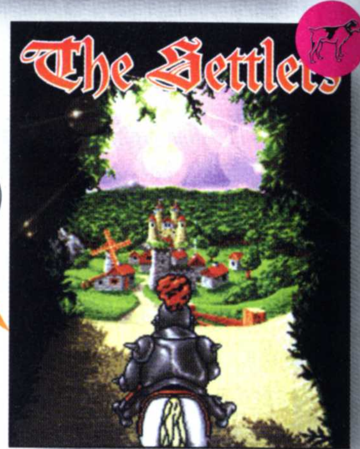
JEWELS OF THE ORACLE





HEROES OF MIGHT AND MAGIC

THE SETTLERS



HOMMAGE !

À VICTOR PIROSKIE QUI A GAGNÉ LE JEU ALERTE ROUGE C'EST LE GAGNANT DU MOIS PARCE QU'IL EST BON

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash
Cyber Press Publishing
92-98, boulevard Victor Hugo
(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)
92115 Clichy Cedex
(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection pour si jamais vous êtes le grand gagnant) (comme Victor Piroskie)

ᚠᛟᚺᛉᛒᛉᚦᛇ
(c'est important. Mettez ᚠᛟᚺᛉᛒᛉᚦᛇ sur l'enveloppe, sinon ça n'arrive pas).

LES PATCHES, COMMENT ÇA MARCHE ?

Certaines astuces risquent de vous sembler un peu nébuleuses, ce sont celles où l'on utilise un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une des sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteurs. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant :

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde. Vous trouverez des informations complémentaires à ce sujet dans le numéro précédent de PC SOLUCES.

Ce qui suit est un exemple de la manière dont on utilise ce genre d'astuce appliqué à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

windows 95 attention

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

attention *action replay*

Certains codes ont un «+» devant. Il indique qu'il s'agit d'un code pour un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance car pour que ces codes fonctionnent, il faut préalablement lancer le programme «PROT.EXE». Ce programme est, bien entendu, livré avec la carte ACTION REPLAY. Les codes qui n'ont pas de «+» devant ne fonctionnent pas en mode protégé, il suffit d'aller désactiver cette option dans le menu principal.

D'autres codes ont une «*». C'est pour indiquer à la carte ACTION REPLAY de ne plus envoyer la valeur deux fois par seconde mais vingt fois. La plupart des jeux d'action diminuent votre énergie très rapidement. C'est pourquoi il vaut mieux, dans certains cas, accroître la vitesse, ou la carte ACTION REPLAY exécutera la manipulation pour un code.

xxx

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.

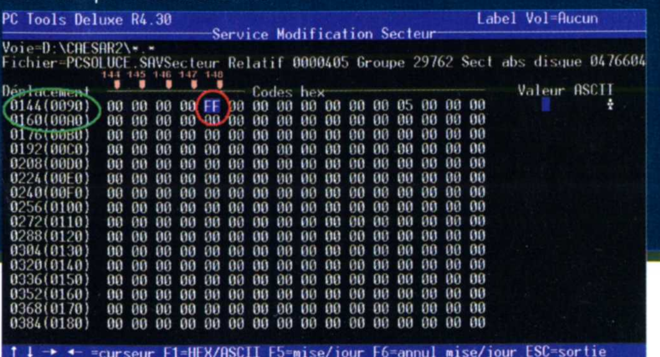


Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement la même pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

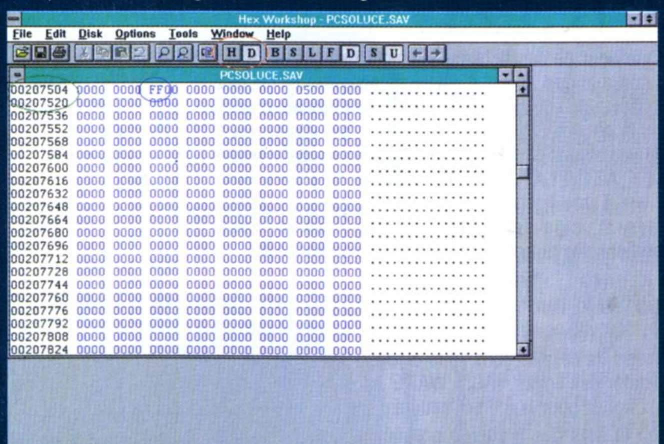
CÆSAR II

Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement la même pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. Il faut maintenant trouver. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.



Nous cherchons l'offset '148'. Manque de chance, il n'apparaît pas. Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme cela est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.



Voici l'écran d' HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CD du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend de plus une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

the settlers II

•Pendant une partie, tapez 'THUNDER' et cela activera le 'Cheat Mode' du jeu. Lorsqu'il est activé, un point d'exclamation apparaît dans un cercle en haut à droite de l'écran. Ainsi, vous pourrez construire des édifices que vous ne pouvez pas construire en temps normal. De plus, vous pouvez utiliser les touches suivantes...

En appuyant sur 'F7', vous pourrez découvrir l'intégralité de la carte du jeu. En appuyant une nouvelle fois sur 'F7', la carte sera recouverte de la même façon qu'auparavant.

En appuyant sur 'ALT' et un numéro entre '2' et '6', vous pourrez augmenter la vitesse du jeu. Pour désactiver la vitesse rapide, il suffit d'appuyer sur la touche 'V'.

Pour désactiver le 'Cheat Mode', il suffit simplement de taper de nouveau 'THUNDER'.

•Avec un éditeur de texte ASCII tel que le bloc-note de Windows ou Edit du DOS, éditez les scripts des campagnes du jeu... Ces fichiers se trouvent dans le répertoire 'DATA/MISSIONS' à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ces fichiers sont les suivants...

MIS_0000.RTX - Ça commence.
MIS_0001.RTX - Premiers contacts.
MIS_0002.RTX - Mauvaise passe.
MIS_0003.RTX - En haute mer.
MIS_0004.RTX - Le désert.
MIS_0005.RTX - Les terres divisées.
MIS_0006.RTX - Le serpent.
MIS_0007.RTX - La route des mers.
MIS_0008.RTX - L'îlot gris.
MIS_0009.RTX - La dernière porte.

Les fichiers 'MIS_1000.RTX' à 'MIS_1019.RTX' correspondent aux scénarios du mode de jeu personnalisé libre.

À l'intérieur de ces fichiers, vous trouverez des lignes de commandes, il est d'ailleurs conseillé de ne pas toucher aux lignes dont vous ne connaissez pas la signification... Vous êtes le joueur '0', donc, vous pouvez modifier toutes les lignes sous la ligne '!SET_ACT_PLAYER 0'. Par contre, dès que vous arrivez à une ligne identique mais avec un numéro différent, cela veut dire qu'à partir de là, vous modifierez les données pour votre ou vos ennemis.

!ADD_WARE x y
Le 'x' représente la matière première et le 'y' le nombre d'unités de celle-ci dont vous disposez. Il est possible d'ajouter des lignes '!ADD_WARE' mais ne mettez pas deux lignes pour la même matière première !
Voici la liste des matières premières ainsi que leurs codes que vous devrez mettre à la place de 'x'...

Bois - '0'	Planches - '1'
Pierres - '2'	Viande - '3'
Céréales - '4'	Farine - '5'
Poisson - '6'	Jambon - '7'
Pain - '8'	Eau - '9'
Bière - '10'	Charbon - '11'
Minerai de fer - '12'	Or - '13'
Fer - '14'	Pièces - '15'
Tenailles - '16'	Hache - '17'
Scie - '18'	Pioche - '19'
Marteau - '20'	Pelle - '21'
Fourneau - '22'	Canne à pêche - '23'
Faux - '24'	Hachette - '25'
Rouleau à pâtisserie - '26'	Arc - '27'
Epée - '28'	Bouclier - '29'
Embarcation - '30'	

!ADD_PEOPLE x y
Le 'x' représente le personnage et le 'y' le nombre d'unités de celui-ci dont vous disposez. Il est possible d'ajouter des lignes '!ADD_PEOPLE' mais ne mettez pas deux lignes pour le même type d'unité !
Voici la liste des personnages ainsi que leurs codes, que vous devrez mettre à la place de 'x'...

Commis - '0'	Bûcheron - '1'
Pêcheur - '2'	Sylviculteur - '3'
Menuisier - '4'	Tailleur de pierre - '5'
Chasseur - '6'	Paysan - '7'
Meunier - '8'	Boulanger - '9'
Boucher - '10'	Mineur - '11'
Brasseur - '12'	Eleveurs de porcs - '13'
Muletier - '14'	Fondeur - '15'
Batteur de monnaie - '16'	Ouvrier - '17'
Forgeron - '18'	Maçon - '19'
Géomètre - '20'	Erudit - '21'
Affranchi - '22'	Sous-officier - '23'
Officier - '24'	Général - '25'
Tireur - '26'	Eclaireur - '27'
Ouvrier naval - '28'	Mule - '29'

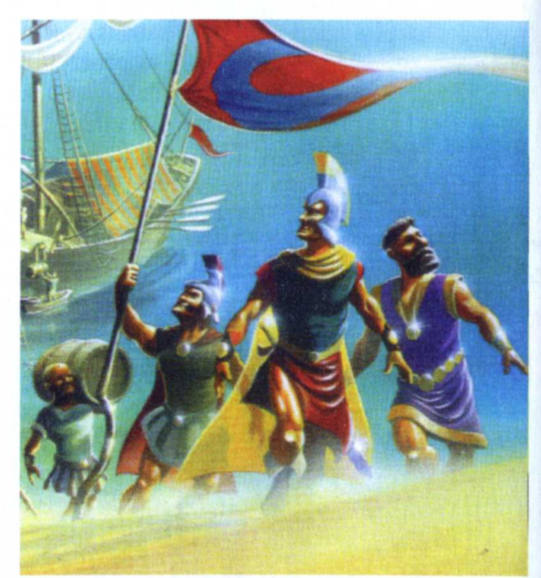
!ADD_ANIMAL z n x y
Comme son nom l'indique, cette commande ajoute des animaux aux coordonnées 'x, y'. 'n' représente le nombre d'animaux qui apparaîtront à cet endroit. Je n'ai pas essayé de faire apparaître plus de 10 animaux avec la même commande mais c'est déjà amplement suffisant. Pour le type d'animal, il faut utiliser l'une des valeurs suivantes et la mettre à la place de 'z'... Il faut toutefois noter que la plupart des animaux ne survivent pas si on les place sur un plan d'eau. Par contre, les canards n'apparaissent, eux, que si on les place sur l'eau !

'1' - Lapin.	'2' - Lapin.
'3' - Renard.	'4' - Cerf.
'5' - Biche.	'7' - Mule.
'8' - Mouton.	

'6' - Canard (seulement sur l'eau).
'9' - Biche folle (a priori, c'est un bug !).

!SET_HOUSE z, x, y
Cette commande indique l'endroit où se trouvent les bâtiments que vous possédez au début d'un scénario. Le 'x' et le 'y' représentent ces coordonnées. On peut donc les modifier mais cela pose un problème de taille. En effet, si vous positionnez votre bâtiment sur une coordonnée inappropriée, il n'apparaîtra pas et risquera peut-être de bloquer le jeu. Pour prendre un exemple, le bâtiment principal, celui où vous stockez toutes vos ressources, si sa coordonnée correspond à un lac ou à la mer, vous démarrerez la partie avec un écran noir ! En fait, c'est un peu plus compliqué ! Vous savez que dans le jeu, on ne peut pas placer n'importe quel bâtiment à n'importe quel endroit en fonction du terrain. Il faut en effet respecter le terrain lorsque vous placez vos bâtiments. Dans le cas du quartier général, vous obtiendrez une carte noire s'il est mal placé et vous ne pourrez pas jouer. Dans les autres cas, le bâtiment n'apparaîtra pas du tout. Pour finir, il faut préciser qu'en dehors du quartier général, tous les autres bâtiments apparaissent mais ne sont pas encore construits! Autant dire que cette commande est intéressante mais aussi hasardeuse ! Le 'z' correspond au type de bâtiment que vous voulez placer.

'0' - Bûcheron.	'1' - Sylviculteur.
'2' - Carrière.	'3' - Cabane de pêcheur.
'4' - Pavillon de chasse.	'5' - Scierie.
'6' - Ferme.	'7' - Porcherie.
'8' - Élevage de mules.	'9' - Boucherie.
'10' - Moulin.	'11' - Fournil.
'12' - Fonderie.	'13' - Atelier.
'14' - Forge.	'15' - Hôtel des monnaies.
'16' - Chantier naval.	'17' - Brasserie.
'22' - Entrepôt.	'23' - Entrepôt portuaire.
'24' - Q. G. (bâtiment principal).	
'25' - Baraquement.	'26' - Salles des gardes.
'27' - Tour de garde.	'28' - Forteresse.
'29' - Tour de guet.	'30' - Puits.
'31' - Catapulte.	



Nous l'avons déjà vu, le placement des bâtiments est hasardeux et encore plus lorsqu'il s'agit du quartier général. Le mieux est donc de tâtonner avec un autre bâtiment lorsque vous voulez changer la place du quartier général. Par exemple, prenez une forteresse et placez-la aux coordonnées que vous voulez. Le mieux est d'utiliser les coordonnées de départ de votre quartier général et de vous déplacer légèrement vers l'endroit où vous voulez le placer. Rechargez le scénario et si la forteresse est apparue à quelques pas du quartier général, éditez de nouveau le fichier du scénario et placez votre quartier général à la place de la forteresse. Ensuite, recommencez à placer votre forteresse et ainsi de suite. Il s'agit là du moyen le plus sûr pour ne pas se planter.

Pourquoi placer des bâtiments non encore construits au début du jeu ? Tout simplement parce que cela vous permet de gagner du temps ! En effet, cela vous évite quelques clics !

De plus, en changeant l'emplacement de votre quartier général, de celui de vos adversaires ainsi que des bâtiments, en changeant ces ressources et les vôtres, vous pourrez créer de nouveaux scénarios !!! Pour vous aider, la commande 'THUNDER' suivi de la touche 'F7' pour découvrir la carte sont très utiles !

Je n'ai pas, hélas, réussi à comprendre la manière d'utiliser les lignes de commandes concernant les événements du jeu et surtout la façon de finir un scénario. Désolé !

Victor Piroskie

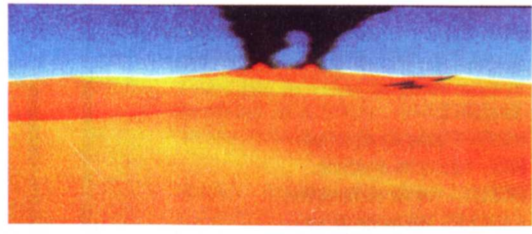
one must fall 2097

•Allez sur le menu 'GAMEPLAY'. Mettez-vous sur 'CPU:' et appuyez plusieurs fois sur la direction Droite après que l'on vous ait dit 'CHAMPION'. Au bout d'une quinzaine de fois, vous obtiendrez un nouveau mode de difficulté : 'DEADLY'.

Une fois que que vous avez sélectionné le mode 'DEADLY', il est possible d'activer un autre mode encore plus dur. Pour cela, il faut appuyer sur les touches 'O', 'M' et 'F' en même temps, juste après que vous ayez obtenu le mode 'DEADLY'. Ensuite, appuyez sur la direction Droite. Vous obtiendrez alors le mode 'ULTIMATE'.

•Sur le menu principal, appuyez sur les touches 'ALT', 'S' et 'F' en même temps. Ensuite, lorsque vous irez dans le menu 'CONFIGURATION', vous pourrez utiliser le 'SOUND TEST'.

dune II



En fonction de la vitesse du jeu, certaines unités sont plus ou moins performantes...
Par exemple, les lanceurs de missiles (Launchers) sont très précis dans le mode de jeu le plus lent (Slowest) alors qu'ils ne le sont pas vraiment dans le mode le plus rapide (Fastest).
De la même manière, les chars soniques (Sonic Tanks) sont plutôt moyens dans le mode le plus lent alors qu'ils ont une plus grande portée dans le mode de jeu le plus rapide.

Madjid Samah

Avec les Ordos, au niveau où vous avez des Deviators, prenez-en un et tirez sur un ennemi. Celui-ci deviendra votre allié temporairement en prenant votre couleur. Cliquez dessus et vous pourrez le déplacer comme s'il s'agissait de l'une de vos unités. Le problème est que lorsqu'il redeviendra adversaire, l'ordinateur lui donnera des ordres. Pour éviter cela, cliquez sur l'unité qui est temporairement de votre côté et le panneau de controle apparaîtra. Attendez que l'unité reprenne sa couleur d'origine et vous verrez que le panneau de contrôle est toujours affiché. Donnez-lui l'ordre d'attaquer et l'unité le fera. Ce qui est intéressant, c'est que l'ordinateur ne semble pas s'apercevoir de ce qui se passe!

Cyril Moreau

harvester

Voici les différents 'Cheat Modes' du jeu...

NICK - Énergie au maximum.
BRUCE - Mode GOD.
DUSTIN - Aller au premier niveau.
BOSTON STRANGLER - Aller au deuxième niveau.
HELTER SKELTER - Aller au troisième niveau.
CHARLES MANSON - Aller au dernier niveau.
MURDERER - Armes supplémentaires.
SON OF SAM - Objets supplémentaires.

action replay
bedlam

Entrez les quatres codes suivants pour obtenir plus de 16 millions, ce qui facilitera vos achats ! Bien entendu, cela ne fonctionne que si vous jouez avec le jeu sous DOS.

*+BEDLAM280184FF
*+BEDLAM280185FF
*+BEDLAM280186FF
*+BEDLAM28018700

action replay
windsurf willy

Il s'agit de la version de Windsurf Willy qui se trouve dans la compilation SILMARILS HISTORY.
Temps infini : STARTOF1B0C3B

descent II

De nouveaux codes pour la version commerciale du jeu. Toutefois, ces codes ne fonctionnent que sur la version 1.1...

BLUEORB - Augmente les boucliers.
SILKWING - Robots enragés.

bioforge

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde.
Pour avoir la santé au maximum, mettez 'FFFFFF' à l'offset '119' du secteur '87'.
Pour avoir l'énergie au maximum, mettez 'FFFFFF' à l'offset '57' du secteur '88'.

Michel Viste

screamer

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'CHOICE.DAT' qui se trouve dans le répertoire 'CONFIG' à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Mettez '33' à l'offset '28' et, de cette manière, vous obtiendrez la voiture 'BULLET' mais il vous sera aussi possible d'accéder à toutes les courses.
Pour le mode 'CHAMPIONSHIP', éditez le même fichier et mettez '64' à l'offset '84'. Vous obtiendrez 100 points, ce qui vous permet d'arriver au minimum en troisième position dans la course pour gagner !

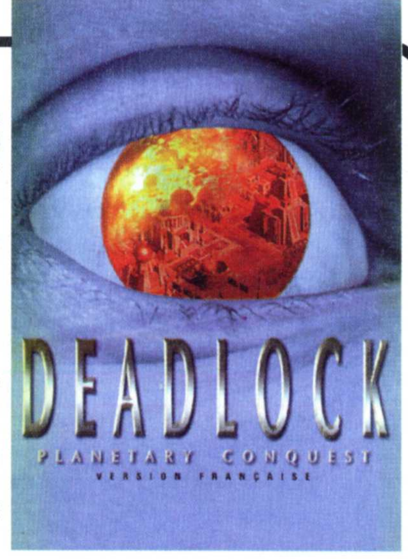
David Lim

deadlock

•Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.SAV). Mettez 'FFFFFF' à l'offset '260 (104)' et vous obtiendrez plus de seize millions de crédits. Grâce à cela, il vous sera possible d'obtenir presque tout ce que vous voulez en l'achetant au marché noir.

•Pendant une partie, appuyez sur les touches 'CTRL' et 'F1' en même temps. Une fenêtre apparaîtra et tapez l'un des codes suivants...

MAKE IT SO - Donne 5 000 crédits ainsi que 100 unités pour toutes les ressources.
FRODO - La population sera au maximum dans chacun de vos territoires.
GHOTI - Vous donne sans attendre la technologie que vous êtes en train de développer. D'ailleurs, vous n'êtes pas obligé d'avoir des scientifiques en train de rechercher (université, etc...) pour que cela fonctionne.
TOUCHE - Affiche une fenêtre qui vous permet de voir toutes les vidéos du jeu en fonction de la race extraterrestre que vous êtes en train de diriger.
SAGE RAT - Le code interdit. Plutot étrange, cela affiche une fenêtre vous expliquant que vous n'avez pas le droit de l'utiliser!



virtua fighter

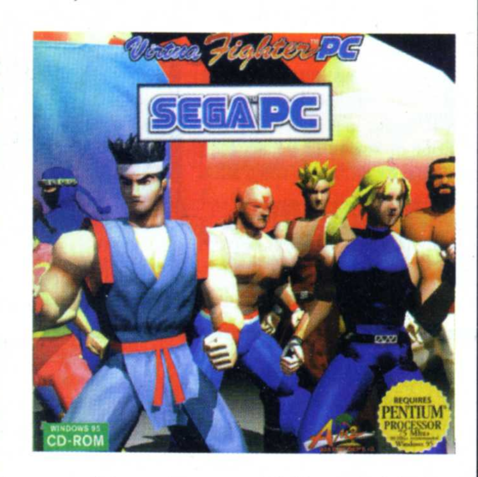
Pour bien comprendre l'utilisation des astuces suivantes, voici la correspondance des touches telles qu'elles sont configurées par le jeu normalement. Même si elles sont expliquées dans la notice du jeu, il est bon de les rappeler maintenant...

JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT - 'Z'	HAUT - Flèche de direction.
BAS - 'S'	BAS - Flèche de direction.
DROITE - 'D'	DROITE - Flèche de direction.
GAUCHE - 'Q'	GAUCHE - Flèche de direction.
GARDE - 'V'	GARDE - 'SUPPR'
COUP DE POING - 'G'	COUP DE POING - 'FIN'
COUP DE PIED - 'H'	COUP DE PIED - 'PAGE DOWN'

•Appuyez sur la touche 'GARDE' pendant la démo avant le jeu et vous pourrez voir les noms des différentes personnes qui l'ont réalisé.

•Pendant un combat, appuyez sur la touche 'F7'. Vous obtiendrez un menu vous permettant d'augmenter ou de diminuer la luminosité du niveau, du fond d'écran ou des deux personnages. En plus de cela, il vous sera possible d'approcher ou de reculer la caméra ainsi que de changer son angle. Et pour finir, vous pourrez aussi augmenter ou diminuer le volume sonore. Tous ces paramètres varient de '50' à '50'. Une fois que vous avez terminé vos réglages, appuyez de nouveau sur la touche 'F7' pour que le combat continue.

•Pour jouer avec Dural, sur l'écran de sélection de votre combattant, faites 'BAS', 'HAUT' et 'DROITE' puis 'GARDE' et 'GAUCHE' en même temps. Vous devriez entendre un son qui vous indique que vous avez effectué la manipulation correctement. En apparence, vous aurez sélectionné un personnage normal mais par la suite, vous dirigerez bel et bien Dural sur le ring !



•Sur l'écran où il est écrit 'PRESS START', appuyez 12 fois sur HAUT et ensuite, appuyez sur START. Entrez dans le menu des options et si tout s'est bien passé, vous devriez entendre 'K.O.'. Déplacez le curseur pour le placer sur 'EXIT' et appuyez sur BAS. Le curseur qui indique votre position devrait disparaître. Appuyez sur GARDE et un deuxième menu d'options devrait apparaître. Bien entendu, le 'STAGE SELECT' vous permet de choisir le niveau où vous allez combattre et le 'STAGE SIZE' la taille du ring. Je n'ai réussi à activer cette astuce qu'en utilisant seulement les touches du premier joueur. Mais de toute façon, une fois que le menu a été découvert, il le reste à tout jamais, à moins bien entendu que vous «désinstalliez» le jeu. C'est-à-dire que pour accéder à ce menu par la suite, il suffit d'aller directement dans les options sans être obligé d'appuyer 12 fois sur HAUT et cela fonctionne aussi avec les touches du deuxième joueur à ce moment-là.

•Pour que Dural soit aussi répertorié dans l'écran des records, sur l'écran 'PRESS START', appuyez 17 fois sur HAUT et appuyez sur 'ENTER'. Ensuite, allez dans le menu des options et vous devriez entendre 'RING OUT'. À partir de là, les statistiques de Dural apparaîtront sur l'écran des records. L'écran des records se trouve dans le menu d'options et se sélectionne en appuyant sur la touche GARDE. Une fois de plus, je n'ai pu activer cette option qu'avec les touches du premier joueur. Quoi qu'il arrive, une fois que ce truc est activé, il le restera...

•Bien que cela ne soit pas vraiment expliqué, il est possible de définir les touches que vous voulez pour chacun des joueurs si vous jouez au clavier. Pour ce faire, éditez le fichier 'VFPC.INI' qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu avec un éditeur de textes. Dans les sections 'KeyConfig1' et 'KeyConfig2', vous pourrez indiquer les touches que vous voulez en modifiant seulement les caractères qui s'y trouvent déjà.

•Si vous voulez voir un super ralenti, à la fin du round, appuyez sur les touches 'GARDE', 'COUP DE POING' et 'COUP DE PIED' en même temps.

•Pour choisir la figure que fera votre personnage à la fin d'un combat, il suffit d'appuyer sur 'GARDE', 'COUP DE POING' ou 'COUP DE PIED'. C'est à faire bien entendu avant que votre personnage n'exécute sa figure.

n.b.a. jam extreme

Choisissez votre équipe et lorsque l'écran 'TONIGHT'S MATCHUP' apparaît, faites l'une des manipulations suivantes... Toutefois, il faut absolument les faire avant que le message 'LOADING GAME' n'apparaisse à l'écran ! Il est bien entendu possible de combiner ces codes...

Sélection d'équipe : Gauche, Droite, Bas, Bas, Gauche et Droite.
Pourcentage de tir : Haut, Tir, Haut, Tir, Haut et Tir.
Quick Hands : Bas, Turbo, Bas, Turbo, Bas et Turbo.
Power maximum : Gauche, Turbo, Droite, Turbo, Haut et Turbo.
Améliore Goal Tending : Turbo, Turbo, Haut, Turbo et Turbo.
Améliore Tir : Tir, Tir, Bas, Tir et Tir.
Améliore Turbo : Bas, Bas, Bas, Turbo, Turbo et Turbo.
Améliore Offensive : Turbo, Turbo, Turbo, Tir, Tir et Tir.
Améliore 3 Pointers : Tir, Tir, Tir, Haut, Haut et Haut.
Améliore Dunks : Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche et Droite.
Améliore Push : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut et Haut.

death rally

•Tapez l'un des codes suivants lorsque vous êtes sur le menu de la boutique du jeu...

DRAW ou DRQZ - Ajoute 1 000 dollars.
DROOL - Avoir 500 000 dollars.
DROP - Enlève 10 points au classement.
DRIVE - Ajoute 10 points au classement (ne fonctionne que dans la version complète du jeu).

•Tapez l'un des codes suivants pendant une course...

DRUB - Aucun dommage.
DREAD ou DREQD - Munitions infinies.
DRAG ou DRQG - Turbo infini.
DRINK - Rocket fuel (turbo plus puissant).
DRUG - Effet des champignons hallucinogènes (écran brouillé).

•Mettez 'Duke Nukem' à la place de votre nom et vous obtiendrez une armure égale à celle qu'utilise Duke dans le jeu.

realm of chaos

•Si vous voulez aller à un niveau précis, ajoutez le paramètre de commande DOS 'QUEST:ExLyDz' lorsque vous lancez le jeu. Le 'x' représente le numéro de l'épisode (de 1 à 3), le 'y' représente le numéro du niveau (de 1 à 9) et le 'z' la difficulté (de 1 à 5).

•Appuyez sur les touches 'D', 'X' et 'CAPSLOCK' en même temps pour entrer dans le mode 'EXAMINE LEVEL'. La touche 'CAPSLOCK' se trouve à gauche de 'Q' et au-dessus du 'SHIFT' de gauche.
Ensuite, appuyez sur 'BACKSPACE' (la touche qui se trouve juste au-dessus d''ENTER') et tapez l'un des codes suivants...

FIRE - Augmente la puissance des armes des deux joueurs.
RAIN - Donne de l'énergie.
MAGMA - Augmente l'endurance des deux joueurs.
ASTRAL - Les gemmes peuvent aller jusqu'à 250.
PRIME - Affecte les codes FIRE, RAIN, MAGMA et ASTRAL.
ETHER - Permet de changer de niveau.
WIND - Invisibilité partielle et invulnérabilité en dehors de certains pièges.

warwind

Pendant une partie, appuyez sur la touche 'ENTER' et tapez l'un des codes suivants...

!The Sun Also Rises - Désactive le Fog Of War, c'est-à-dire qu'il est possible de voir toutes les unités ennemies.

!Golden Boy - Ajoute 5 000 points à vos ressources.

!Pump an Arhn - Augmente le prestige du leader de votre clan.



skynet



Ces codes fonctionnent sur la version DEMO du jeu...

Dans le jeu, appuyez sur les touches 'ALT' et '*' en même temps. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à taper les codes suivants en QWERTY... La touche '*' se trouve au-dessus de la touche 'ENTER' et à la droite de la touche '+'. Sur certains claviers, la touche '*' se trouve à gauche d' 'ENTER' et sous la touche '$'.

GARBLE - Active ou désactive le brouillage de l'entrée des codes pour tricher.
VERSIONID : Donne la version du jeu.
TURBO : Accélère la vitesse du jeu. Vous pouvez le faire plusieurs fois.
SUPERUZI : Donne le super Uzi.
FIREPOWER : Donne presque toutes les armes.
ICANTSEE : Active ou désactive la 'Tele View'.
HELLO - Affiche 'Hello?'.
WHOAMI - Donne le nom du joueur.
COUNTERS - Active ou désactive l'affichage des coordonnées.

tyrian

•De nouveaux codes à taper sur le menu principal...

DESTRUCT - Scorched Earth Game.
STEALTH - Ninja Fighter.
NORTSHIPZ - Nort-Ship Z.

•Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches suivantes...
'F11' - Gamma Correction.
'TAB' et '1' - Change pour le vaisseau bleu.
'TAB' et '2' - Change pour le vaisseau rouge.
'TAB' et '4' - Change pour le super vaisseau rouge.
'TAB' et '0' - Change pour le vaisseau normal sans armure.

•Sur l'écran de difficulté, appuyez sur 'SHIFT' et 'G' en même temps pour obtenir le mode 'IMPOSSIBLE'.
Sur l'écran de configuration du 'SETUP', appuyez sur 'W' pour obtenir le niveau de détail 'WILD'.

•Lancez le jeu en tapant 'FILE0001' suivi d'un ou de plusieurs paramètres de commandes DOS dont voici la liste...
CONSTANT - Le vaisseau tire constamment tout en se déplaçant d'un côté à l'autre.
DEATH - Le vaisseau s'autodétruit mais le scrolling continue jusqu'à la fin du niveau.
NOJOY - Jouer sans joystick.
RECORD - Enregistre une démo de votre partie.
Par exemple, lancez le jeu en tapant 'FILE0001 CONSTANT' sous DOS.
Vous pouvez aussi essayer 'BORDER', 'LOOT' et 'NOROBERT'.

quik

Il s'agit de la version de PC Collector 5. Voici les mots de passe du jeu...
Niveau 2 - OBLIVION DESERT : HOBGOBLIN
Niveau 3 - SMASHING SEA : SCROUNGER
Niveau 4 - ICE WORLD : ICEDUST

screamer II

Sur l'écran des options, tapez l'un des codes suivants...
MRTRK - Permet d'accéder à tous les circuits.
TACAR - Voiture Condor.
TBCAR - Voiture Angels.
TCCAR - Voiture Wasp.
TDCAR - Voiture Zeus.
TACARTBCARTCCARTDCAR - Toutes les voitures.

chasm

Dans la version démo du jeu, appuyez sur la touche 'ESC' pendant une partie. Ensuite, tapez l'un des codes suivants...
WEAPON - Toutes les armes et munitions.
AMMO - Toutes les munitions.
INVISIBLE - Invisibilité.
KILL - Élimine tous les monstres du niveaux en cours.
CHOJIN - Mode GOD.
FREEZE - Tous les monstres sont bloqués.

screamer II

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'CHOICE.DAT'.
Pour avoir la voiture 'CONDOR', mettez '38' à l'offset 'B0' et '30' à l'offset 'B4'.
Pour avoir la voiture 'ANGELS', mettez '22' à l'offset '238' et '3A' à l'offset '23C'.
Pour avoir la voiture 'WASP', mettez 'B4' à l'offset '3C0' et 'BC' à l'offset '3C4'.
Pour avoir la voiture 'ZEUS', mettez '8E' à l'offset '548' et 'B6' à l'offset '54C'.
Pour accéder à tous les circuits, mettez les valeurs suivantes aux offsets correspondants...
Offset '20' : '6E'.
Offset '24' : '66'.
Offset '28' : '76'.
Offset '2C' : '8C'.
Offset '30' : '9C'.

Thierry Machinal

metal rage v1.0

Drones infinis : +METALDEB44114
Missiles infinis : +METALDEB43A14
Mines infinies : +METALDEB43B14
UI infini : +METALDEB438FF

action replay

shattered steel

Pendant une partie, appuyez sur la touche 'ENTER' comme si vous alliez envoyer un message. Ensuite, tapez l'un des mots suivants et validez en appuyant de nouveau sur 'ENTER'.

SMITE - Détruit ce que vous êtes en train de viser.
CAPONE - Génère un Planet Runner.
RODRIGO - Support aérien.
HENCHMAN - Génère un Shiva Planet Runner.
GONZALES - Augmente votre vitesse.
RAGNAROK - Éjection.
HARDCODE - Arme de 30 mm.
CURVEDLINES - Arme de 50 mm.
BIGONES - Arme de 70 mm.
DOGAN - Arme de 120 mm.
FNORD - Arme de 210 mm.
RATSNEST - MD Laser.
DINGLEBERRY - HV Laser.
BLIPPLEBLOOPS - RPD Laser.
BCUA - LIB Pack.
CGQ - LB Pack.
GFY - 18 Packs.
KWAHAMOT - RD Missiles.
FISHHEADS - IR Missiles.
BUMSAUCE - HRPD Laser.
NAPALMINTHEMORNING - Une sorte d'arme au napalm.
EATMYSHORTS - Mortier.
KICKSOMEBUTT - HP Laser.
PYROTEK - Élimine tout ce qui se trouve autour de vous y compris les cibles amies.
TINKERBELL - Nova.
CHERNOBYL - Arme nucléaire. Il est préférable de ne pas tirer ça à côté de vous!
STOOL - Mines.
NUMBERCHANGER - R Mines.
TELEPORT - Vous téléporte en dehors de la zone de combat.
IMOUTTAHERE - Permet de finir la mission avec succès.
LOCKANDLOAD - Redonne des munitions.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
STORM
MONKEYSLUNCH
CLEESE
DOOR
JUMPGATE
WIN
I LOVE TO CHEAT

grand prix II

Dans le jeu GRAND PRIX II, il existe 7 vidéos plein écran. Après avoir installé le jeu en mode 'INSTALLATION OPTIMALE (58Mo)', elles se trouvent dans le répertoire 'ANIM'. Pour les visionner, il suffit de repérer les fichiers qui portent une extension 'SMK'. Par exemple, la vidéo d'introduction du jeu porte le nom de 'INTRO.SMK'. Il suffit alors de renommer 'INTRO.SMK' en 'PCSOLUCE.SMK'. Ensuite, copiez l'un des autres fichiers 'SMK' à la place de 'INTRO.SMK' avec une commande du genre 'COPY nomdufichiervideo.SMK INTRO.SMK'. De cette manière, la vidéo que vous aurez copié remplacera l'introduction du jeu. Bien sûr 'nomdufichiervideo' est le nom du fichier vidéo que vous voulez copier. Pour remettre la vidéo d'introduction d'origine, tapez 'COPY PCSOLUCE.SMK INTRO.SMK', tout simplement!

Jean-François Vandamme





Si vous voulez jouer avec une version du jeu beaucoup plus dure, il suffit d'entrer 'PRO' à la place de votre nom lorsque vous faites le meilleur score du jour. Ensuite, lorsque vous referez une partie, vous verrez que c'est assez différent.

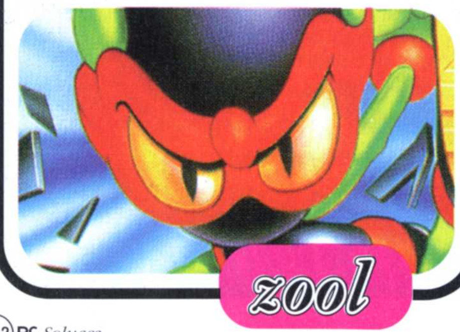
pro pinball : the web






XXX

Il s'agit de la version de Zool qui se trouve dans PC Collector n°6.
Allez sur l'écran des options et tapez 'STREETLAMP'. Ensuite, vous pourrez utiliser les touches suivantes pendant une partie...
'+' - Permet d'aller au niveau suivant.
'-' - Permet d'aller au niveau précédent.
'1' - Active ou désactive l'invulnérabilité.
'2' - Vous fait perdre une vie.
'3' - ?
'4' - Recommence le niveau depuis le début.



zool

dungeon hack : forgotten realms

•Prenez un éditeur de fichiers et éditez votre sauvegarde. Elle doit se trouver dans le répertoire 'SAVEGAME\ITEMS_xx.BIN'.
Allez au secteur '0002', à l'offset '0504' et mettez '00020002'. Ainsi, vous obtiendrez beaucoup plus de points de vie pour votre personnage.
Allez au secteur '02', à l'offset '0492' et mettez '12'. Ainsi, votre personnage sera de niveau 18. Si votre personnage est bi-classé, il faudra mettre '1212' et si il est tri-classé, mettez '121212'.

•Faites une copie du fichier 'AESOP.EXE' au cas où il serait effacé. Avant de démarrer le jeu, sous DOS, tapez 'set aesop_diag=1'. Ensuite, tapez 'HACK' pour démarrer une partie et pendant que vous jouerez, vous pourrez utiliser les touches suivantes...
'A' - Détruit tous les monstres.
'T' - Active le mode texte.
'I' - Permet de traverser les murs, portes et fenêtres.
'O' - Permet d'utiliser la magie et de récupérer de nouveaux objets.

mechwarrior II : mercenaries

Voici de nouveaux codes à taper en gardant les touches 'CTRL', 'ALT' et 'SHIFT' enfoncées mais ils fonctionnent seulement avec l'extension 'MERCENARIES'.

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY - Active ou désactive l'invulnérabilité.
ISEENFIREANDISEENRAIN - Active ou désactive les munitions infinies.
OOOHHHLLLAAALLLAAA - Active ou désactive le Heat Tracking.
WEDIDITAGAIN - Les Dorcs.
ITSDABOOOMB - Les ennemis que vous visez s'autodétruisent.
INMYBEAUTIFULBALLOON - Jumpjets.
LIKETHECOMSTARBABY ou TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY - La mission est réussie.
ONTIMEEVERYTIME - Active ou désactive le temps compressé.
BUBBLEBOY - Active ou désactive les sphères.
CRAZYSEXYCOOL - Active ou désactive les Jumpjets infinis.
BEHOLDMYGLORY - Active ou désactive le mode Free Eye.
ANTIJOLT - Active ou désactive le temps étendu.
FLASHYFLASHY ou UNDFLASHYFLASHY - Active ou désactive l'Auto-Grouping.
WALKTHISWAY - Active ou désactive la réticule directrice.



Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

CTHIA - Passer au niveau suivant.
ZIP - Aller au prochain 'Checkpoint'.
MARSUPIAL - Redonne de l'énergie.
HARAKARI - Autodestruction.
JETSON' - Donne plus de temps.
BEWITCH - Donne 5 vies.
ESHS - Donne des munitions.




bedlam

L'astuce qui suit ne fonctionne que si vous jouez avec BEDLAM sous DOS. En effet, si vous lancez BEDLAM en passant par Windows 95, il semble que le mode de sauvegarde ne soit pas du tout le même...
Éditez le fichier 'SAVED.BDL' avec un éditeur de fichiers. Ensuite, allez aux offsets suivants en fonction de l'emplacement des sauvegardes que vous voulez modifier...
Premier emplacement : 12 (0C)
Deuxième emplacement : 192 (C0)
Troisième emplacement : 372 (174)
Quatrième emplacement : 552 (228)
Cinquième emplacement : 732 (2DC)
À ces offsets, il suffit de mettre l'une des valeurs suivantes en fonction de la mission où vous voulez aller...
'02' - Mission B.
'03' - Mission C.
'04' - Mission D.
'05' - Mission E.
'06' - Mission F.
Mettez '0024F4' pour avoir 16 millions aux offsets suivants en fonction de la sauvegarde que vous voulez modifier...
Premier emplacement : 18 (12)
Deuxième emplacement : 198 (C6)
Troisième emplacement : 378 (17A)
Quatrième emplacement : 558 (22E)
Cinquième emplacement : 738 (2E2)
Une nouvelle fois, si vous jouez sous Windows 95 ou si vous n'avez jamais fait de sauvegardes sous DOS auparavant, cela ne fonctionnera pas!

blam machinehead

•Sur l'écran des mots de passe (PASSWORD), entrez les codes suivants... Une fois qu'un code est entré, s'il est incorrect, il disparaît purement et simplement. À partir de là, il n'y a plus qu'à entrer un autre code ou à commencer à jouer...

HMEHMHSD9DMDFX : Active ou désactive l'énergie infinie.
HMEHMHSDVD-ONMR : Active ou désactive toutes les armes infinies.
KDUDK9RDKDBSHNM : Active ou désactive le choix du niveau (nouvelle option sur l'écran principal).
RDS-KKSGDBGD-SR ou ABCDEFGHIJKLMNO : Active ou désactive tous les Cheat Modes.
—CHEATMODE-6— : Active ou désactive le Cheat Mode 6.
—CHEATMODE-7— : Active ou désactive le Cheat Mode 7.
—CHEATMODE-8— : Active ou désactive le Cheat Mode 8.

•Les codes du jeu...

Niveau 1.2 - OIL WELLS : Q58NMLDZCQ4HWGE
Niveau 1.3 - QUAKE CITY : TDM75UH8OTX06BE
Niveau 1.4 - DISUSED HANGARS : VO1PPJCP6VH4ULJ
Niveau 2.1 - TERMITE SWAMPS : 0F20F0HX8YOE95W
Niveau 2.3 - TERMITE SWAMPS II : VR4T26EZD5SHCMM
Niveau 2.4 - INFESTED CATACOMBS : 1NBCXCXVI6PA3K1
Niveau 2.5 - TERMITE HIVE : ZF0XDY5KXJQ2NGZ
Niveau 3.1 - MOUNTAIN PASS : 2XVSDAHO3JS2MF-
Niveau 3.3 - ABOVE THE CLOUDS : THYDH0MZDU3CZFK
Niveau 3.4 - ORBITAL HEADQUARTERS : 1SOJ3130BPV2MW8
Niveau 4.1 - MEADOWS OF DECEPTION : YCTS6PUUKS28SD1
Niveau 4.2 - CITADEL OF ILLUSIONS : Q29LHUDUY421FSD
Niveau 4.3 - CORE : WS7Y6HQPIWBOFGK
Niveau 4.4 - UNREALITY : 2RHK4RB9RUZ1IT2



action replay

Avec ces codes, vous aurez accès à toutes les armes du jeu et, de plus, leurs munitions seront infinies.
Lance-flammes : +MAIN21C8ECC8
Missiles : +MAIN21C8F064
Missiles à tête chercheuse : +MAIN21C8F464
Photons : +MAIN21C8F864
Grenades : +MAIN21C8FC64
Disrupteurs : +MAIN21C90064
Ouragans : +MAIN21C90464

hellbender



Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

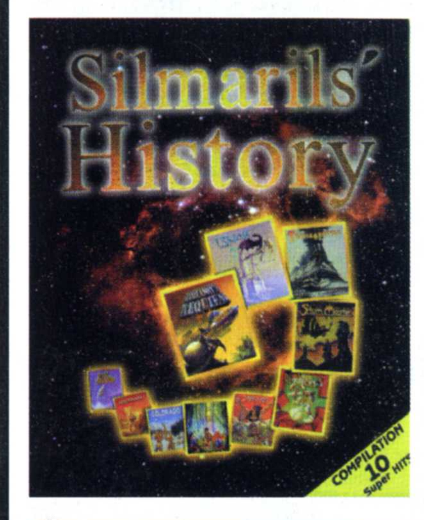
IMPUMPD - Donne toutes les armes.
URDEADx - Donne l'arme numéro 'x'.
TOTLPWR - Met l'énergie à 100 %.
MAXMEUP - Remet la résistance de la coque à 100 %.
AUNTEMx - Permet de se téléporter au niveau 'x'. Pour 'x', vous ne pouvez aller que de '1' à '8'.
IMSTUCK - Permet de passer la mission en cours et d'aller directement à la planète suivante.

blam machinehead

crystal of arborea

Il s'agit de la version de Crystal of Arborea qui se trouve dans la compilation SILMARILS HISTORY.
Ces codes vous donnent 100 points dans les caractéristiques de chaque personnage...

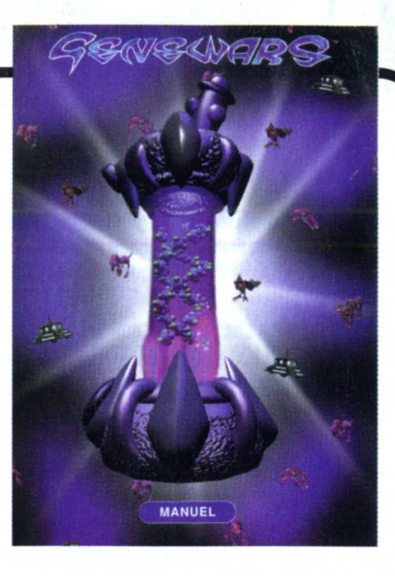
Points de vie Jarel : START11640864
Agilité Jarel : START11640964
Force Jarel : START11640664
Constitution Jarel : START11640764
Énergie Jarel : START11640A64
Force Jon : START11641564
Constitution Jon : START11641664
Points de vie Jon : START11641764
Agilité Jon : START11641864
Énergie Jon : START11641964
Force Zach : START11642464
Constitution Zach : START11642564
Points de vie Zach : START11642664
Agilité Zach : START11642764
Énergie Zach : START11642864
Force Irvan : START11643364
Constitution Irvan : START11643464
Points de vie Irvan : START11643564
Agilité Irvan : START11643664
Énergie Irvan : START11643764
Force Akeer : START11644264
Constitution Akeer : START11644364
Points de vie Akeer : START11644464
Agilité Akeer : START11644564
Énergie Akeer : START11644664
Force Albar : START11645164
Constitution Albar : START11645264
Points de vie Albar : START11645364
Agilité Albar : START11645464
Énergie Albar : START11645564
Force Thorm : START11646064
Constitution Thorm : START11646164
Points de vie Thorm : START11646264
Agilité Thorm : START11646364
Énergie Thorm : START11646464



gene wars

•Faites une sauvegarde dès le début de la mission avant que la fusée apportant les colons ne se pose sur la planète. Allez éditer cette sauvegarde (*.SAV) avec un éditeur de fichiers. Mettez 'FFFF' à l'offset '4B7'. Vous obtiendrez de cette manière plus de 65 000 unités de Goop.

•Si vos colons sont faibles, notez leur nom et faites une sauvegarde. Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.SAV). Cherchez le nom de l'un de vos colons. Une fois que vous l'avez trouvé, placez-vous sur la première lettre de son nom. À partir de là, déplacez-vous de 24 octets vers la droite. À cet endroit, mettez '64' et votre colon obtiendra 100% d'habileté. En partant de la première lettre du nom du colon, si vous comptez 26 octets sur la droite et que vous mettiez '6464', vous obtiendrez 100 % de santé.



Grégoire Beal

raptor

•Si vous jouez à RAPTOR à certaines dates précises, vous entendrez la GOOFY APOGEE THEME SONG et vous irez directement dans le jeu en mode BATTLE COW. Pour modifier la date, il suffit de taper 'DATE', sous DOS, et de mettre l'une de celles qui suivent. Mais n'oubliez pas de remettre la bonne date après avoir joué !
12 mars
16 mai
28 août
02 octobre
L'année n'a pas d'importance, il s'agit juste des dates d'anniversaire des programmeurs du jeu.

•Avant de lancer le jeu, sous DOS, tapez 'SET S_HOST = CASTLE'. Ensuite, lancez le jeu normalement et vous pourrez jouer en mode GOD.

chaos overlords

•Pendant une partie, appuyez sur la touche 'BACKSPACE' qui se trouve juste au-dessus de la touche 'ENTER' et tapez l'un des codes suivants...
FIRE MAGMA WIND

•Essayez de prendre le contrôle des hôpitaux et des temples le plus rapidement possible lors de vos parties. En effet, ils vous permettront de garder votre équipe dans le meilleur état possible puisqu'ils pourront être soignés plus facilement et rapidement.
Ensuite, prenez le contrôle des usines. Grâce aux hôpitaux et aux usines, votre équipe deviendra très puissante !

•Tapez l'un des codes suivants à la place de votre nom lorsque vous commencez une nouvelle partie...
SMGHUBBLE - Permet de voir tous les gangs dans chaque secteur.
SMGKICKASS - Cinq Ground Zero complètement équipés.
SMGMILD - Chacune des nouvelles recrues a son énergie à fond.

action replay



monster truck madness

TREX - Au lieu de faire la course dans un Monster Truck, vous dirigerez une grosse voiture qui mange des dinosaures... Si vous appuyez sur 'CTRL' et '3' en même temps, vous obtiendrez une vue aérienne de tout cela.

havoc

Appuyez sur la touche 'TAB' et tapez l'un des codes suivants...

SSS - Bouclier au maximum.
AAA - Munitions au maximum.
MMM - Heatseeker Launcher.
VVV - Véhicules.

storm master

Il s'agit de la version de Bunny Brick qui se trouve dans la compilation Silmarils History.
Or infini : START100D0CFF

action replay

bunny brick

Il s'agit de la version de Bunny Brick qui se trouve dans la compilation Silmarils History.
Vies infinies : START10D70A05

action replay

transarctica

Il s'agit de la version de Bunny Brick qui se trouve dans la compilation Silmarils History.
Charbon infini : START14330EFF
Anthracite infini : START143500FF

action replay

megarace II

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'GAME.SAV'. En modifiant les offsets (décimaux) suivants, vous modifierez la première sauvegarde du jeu...

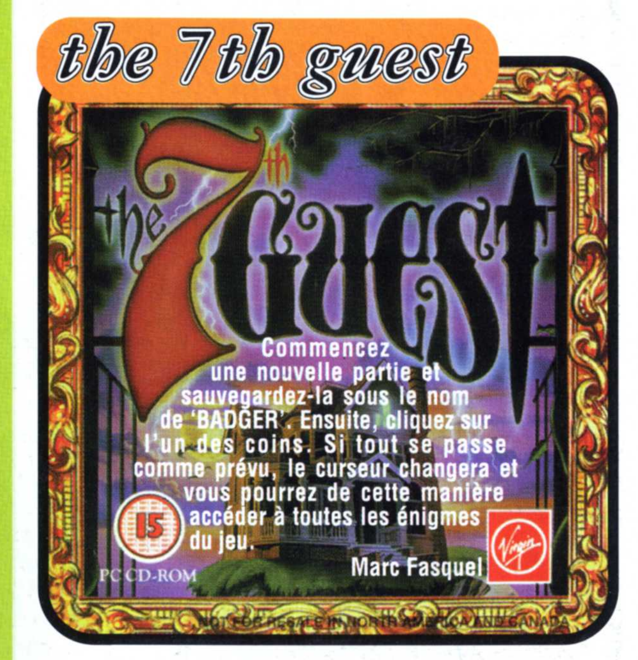


'00' - Nom de la partie (pas la peine de changer).
'24' - Numéro de la course.
'36' - Argent (Mettez 'FFFF' pour avoir le maximum).
'52' - Numéro de votre voiture.
'186' - Type d'arme avant 1.
'188' - Type d'arme avant 2.
'196' - Type d'arme arrière 1.
'198' - Type d'arme arrière 2.
'192' - Mettez '05000000' pour avoir le bouclier.
'212' - État du bouclier (Mettez 'FF' pour avoir le maximum).
'204' - Munitions pour l'arme avant 1.
'208' - Munitions pour l'arme avant 2.
'216' - Munitions pour l'arme arrière 1.
'220' - Munitions pour l'arme arrière 2.



Matthieu Noël

the 7th guest



Commencez une nouvelle partie et sauvegardez-la sous le nom de 'BADGER'. Ensuite, cliquez sur l'un des coins. Si tout se passe comme prévu, le curseur changera et vous pourrez de cette manière accéder à toutes les énigmes du jeu.

Marc Fasquel

pro pinball : the web

Boule infinie : +GAME19BFC001

action replay

speed rage

Mines : +SPEED1FC01464
Tir : +SPEED1FC010FA
Bombes : +SPEED1FC01864
Missiles 1 : +SPEED1FC01C64
Missiles 2 : +SPEED1FC02064

action replay

flashback

Boucliers infinis : FB229A000A

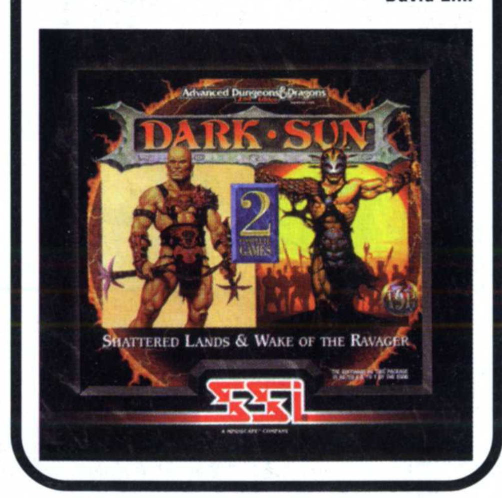
action replay

dark sun II

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (SAVE*.SAV). Ensuite, allez au secteur '32' et modifiez les offsets suivants en fonction de ce que vous voulez...

'243' - Points de vie pour le personnage 1.
'292' - Points de vie pour le personnage 2.
'341' - Points de vie pour le personnage 3.
'390' - Points de vie pour le personnage 4.
'245' - Points psioniques pour le personnage 1.
'294' - Points psioniques pour le personnage 2.
'343' - Points psioniques pour le personnage 3.
'392' - Points psioniques pour le personnage 4.

David Lim



zool II

•À partir de l'écran des options, appuyez sur la touche 'ESCAPE' pour allez sur le menu de configuration. Tapez 'PHONEBOOK' et appuyez de nouveau sur la touche 'ESCAPE'. Ensuite, pendant que vous serez en train de jouer, vous pourrez utiliser les touches suivantes...
'0' - Passer au niveau suivant.
'3' - Vous permet d'accéder à un niveau bonus.
'CTRL' - Pour sauter plus haut.

•Sur la page de présentation du jeu, tapez l'un des codes suivants...
TOUGH GUY - Invulnérabilité.
KICKASS - Bombes infinies.
BUMBLEBEE - Si vous appuyez sur 'ENTER' pendant une partie, vous changerez de niveau.
VISION - 20 vies.

nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼ nouveau ▼

Nouveau



3 CD ROM

80 Démos jouables

Absolute Pinball
Admiral (W95)
Amber : Journeys Beyond (W95)
Amok (W95)
Archimedean Dynasty
Ashes to Ashes (W95)
Astro Rock (W95)
BackPacker
Baku Baku (W95)
Battle for the Ashes
Birthright (W95)
Black Knight SE12
Blood and Magic
Carnoustie Scottish Open Golf Tournament
Chadwick & The Sneaky Egg...
Chasm
Crusader No Regret
Cyber Street
D Day (W95)
Daggerfall
Darkforces
Daytona USA (W95)
Diablo (W95)
Diggers
Dreamweb
Enemy Nations
F22 Lighting
Fate
FIFA'96
FIFA'97
Fragile Allegiance
Free Enterprise (W95)
FX Fighter Turbo (W95)
G-Nome (W95)
Gazillionaire Deluxe
Guimo
Harpoon Classic 97 (W95)
Helicops (W95)
Hyperblade (W95)
Jet Fighter 3
Jigsoft (W95)
KKND
Lords of the Realms 2 (W95)
Madden NFL 97
Mechwarrior 2 (W95)
Metal Marines (W95)
Nascar Racing 2
Necrodome (W95)
Over the Reich
PGA Tour 96
Power F1
Powerslave
Pro Pinball : the Web (W95)
Putt putt saves the Zoo
Rally Championship
Rampage
Raptor
Realms of the Haunting
Rocket Jockey (W95)
Scorched Planet (W95)
Scorcher (W95)
Screamer 2
Skull Cracker (W95)
Skynet
Sonic CD
Squeezils (W95)
Star Control 3
Star General
Stargunner
Steel Panthers 2
Super Frog
System Shock
The Last Bounty Hunter
Tomb Raider
Trophy Bass 2
Virtua Cop (W95)
Xargon
XS
Zombie Wars

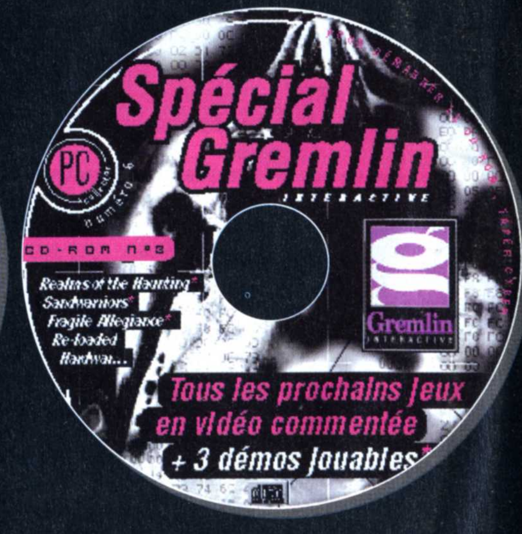
Les démos jouables

La sélection des dernières démos pour PC
80 démos jouables
CD-ROM n°1

Les jeux complets



Les sharewares



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

POWER

DEUX JOUEURS
SUR LE MÊME ÉCRAN
OU 2 PC
PAR CÂBLE SÉRIE

F1

Accrochez vous, Power F1 arrive sur les circuits ! Prenez le volant et plongez dans l'action de ce jeu de Formule 1 à la rapidité renversante et aux graphismes des plus réalistes. Entrez dans la course et mettez la gomme au milieu de têtes á queue, d'accidents et de nuages de fumée à plus de 300 KM/H.

- *Les 17 circuits officiels de la saison reconstitués dans leurs moindres détails.*
- *Plusieurs modes de jeu pour plus de plaisir : simple course ; championnat ; éliminatoires.*
- *Accès aux ateliers des écuries pour équiper, améliorer et régler les voitures.*
- *Arrêts aux stands, consommation de carburant, usure des pneus et dommages des voitures extrêmement réalistes.*
- *Configuration des voitures modulables pour s'adapter aux conditions de course et aux conditions météorologiques.*

Passez aux sensations fortes !!!









DISPONIBLE EN DECEMBRE 1996



6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70 - Pour plus d'information, tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PC CD

JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1

DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN